NA HACK CD-U Soldier of Fortune • Shogun: Total War • Star Trek: Klingon Academy • Superbike 2000
Tomb Raider: The Lost Artefact • Croc 2 • Metal Fatigue • UT Bonus Pack • Dark Magic for Unreal • Dance E-Jay 2

HACKER

BROJ 59 OŽUJAK 2000. CIJENA 32.80 KN

...PIS S KOJIM SE IGRA

SUPER BIKE 2000

TIBERIAN SUN FIRE STORM

IRON PLAGUE

INVICTUS



INTERVJU CroTeam

Objavljujemo ekskluzivni intervju s hrvatskom programerskom skupinom "CroTeam"

REPORTAŽA PlayStation Festival 2000

Posjetili smo festival u Tokiju na kojem je Sony svijetu pokazao PlayStation 2 konzolu

ISSUE 59 MARCH 2000

9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

MDK2

HELP-LINE Savjet više za **The Sims** • Prvi dio velikog prohoda za **Tomb Raider 4** • Cjelovit prohod za **Revenant**


MENTOL JE ZAKON.
ZABORAVI PERUT !
Šampon protiv peruti za sve tipove kose.
Sadrži 1% Zinc Pyrithione
Proizvođač: Procter&Gamble, Francuska
Uvoznik: Orbico d.o.o., Koturaška cesta 69, Zagreb
Rok uporabe: otisnut na proizvodu
NEW!
REFRESHING SENSATION
Head & Shoulders
MENTOL

Pogodi tko sam! Simpa 098!

CRONET u svojoj novoj ponudi predstavlja ALCATEL - GSM mobilni uređaj koji se nalazi u svakom Simpa paketu.



	Simpa paket (Alcatel uređaj + Simpa start paket)	za gotovinu	1.499,00 kn u cijenu uključen PDV
	Alcatel - GSM mobilni uređaj u četiri različite boje  bijela, plava, zelena, ljubičasta	**Simpa start paket** sadrži: • Simpa SIM karticu • korisničku karticu • poklon bon u vrijednosti 100 kn • upute o korištenju	

• bez pretplate • bez ugovora • bez računa • nova usluga Simpa ti&ja

CRONET 

www.tel.hr



AUTORIZIRANI DISTRIBUTER
za Yamahu, Seiko Precision, Saitek

ZOLA Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA
www.zola.hr

YAMAHA
- WAVE FORCE 192XG SOUND CARD **499** kn
- WAVE FORCE 192D SOUND CARD **758** kn
- CRW 8424S **2823** kn
- CRW 8424S SE **3084** kn
- CRW 8424E-VK Eide **2835** kn
- YSTM S55D USB **1347** kn
- YSTM 100 **999** kn
- YSTM 20DSP **618** kn
- YSTM 28 **915** kn
- YSTM 5 **625** kn
- YSTM 15 **550** kn
- KLAVIJATURA MIDI PSR 140 **1160** kn
- KLAVIJATURA MIDI PSR 240 **1659** kn
- KLAVIJATURA MIDI PSR 270 **2212** kn

SAITEK
- R4 volan s pedalama **827** kn
- RX 150 volan **531** kn
- F100 volan **507** kn
- Cyborg stick 2000 joystick **351** kn
- X8 - 30 joystick **243** kn
- Cyborg 3d pad **348** kn
- Cyborg 3d joystick **507** kn
- ST 110 dynamic joystick + trotle **197** kn
- P 120 PD **133** kn
- SP 550 **315** kn
- PX 3000 **456** kn

MICROSOFT
- JOYSTICK SIDEWINDER standard **289** kn
- SIDEWINDER FORCE FEEDBACK **1399** kn
- TRACKBALL **850** kn
- WHEEL MOUSE **240** kn
- INTELLIMOUSE USB **603** kn
- GAME PAD **415** kn

EPSON
- STYLUS 460 **999** kn
- STYLUS 660 **1499** kn
- STYLUS 760 **2542** kn
- STYLUS PHOTO 750 **2913** kn
- TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI **na upit**

HEWLETT PACKARD
- HP 610 **949** kn
- HP 710 **1300** kn
- HP 970Cxi **4099** kn
- HP 1100 LASER JET **3900** kn
- HP 1100A LASER JET **5367** kn
- TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI **na upit**

I-OMEGA
- ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT **1198** kn

SEIKO PRECISION
- CD Printer 2000 **3660** kn
- SP-2400 A4 **1537** kn
- SP-2415 A3 **2152** kn

3COM US ROBOTICS
- MESSAGE V90 **1537** kn
- SPORTSTER V90 **1099** kn

MEDIJI 74 MIN.
- DISKETE 3,5" + PVC BOX **25** kn
- CD TDK **14,10** kn
- CD KODAK **15,99** kn
- CD MITSUI **15,99** kn
- CD TRAX DATA u omotu **13,50** kn
- CD TRAX DATA **14,50** kn
- CD RICOH, VERBATIM **15,99** kn
- CD SEIKO printable **14,30** kn
- ZIP 100Mb **99,99** kn

Svijet multimedije!

Za članove Hacker Cluba popust 5%, software u kutijama 10%

SEIKO Precision SP2400 A4



1537 Kn

SEIKO Precision SP2415 A3



2152 Kn

SEIKO Precision CDP 2000



3660 Kn

HP 610C



949 Kn

HP610 tinte



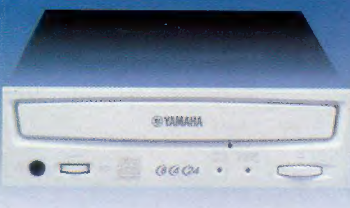
C6614A
319 Kn
HP51649A
361 Kn

HP 970Cxi



4099 Kn

Yamaha CRW8424E-VK Eide



2835 Kn

Yamaha YSTM S55D USB



1347 Kn

Panasonic GD90



3309 Kn

Saitek PX 3000



456 Kn

Saitek R4 Volan



827 Kn

Saitek Cyborg Stick 2000



351 Kn

Saitek RX150 volan



531 Kn

diskete TDK / CD mediji / PC igrice

SRIJEDA 2000.
BROJ 59

HACKER

MARCH 2000.
ISSUE 59

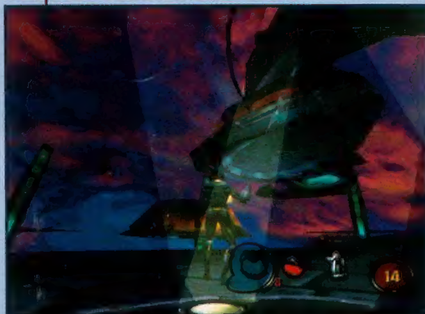
RUBRIKE

NOVOSTI





RECENZIJE



POPIS OGLAŠIVAČA

UVODNIK



Nakon Severine koja se smiješila iz uvodnika prošlog broja Hackera, urednik ovog časopisa je nakon nekoliko operativnih zahvata estetske kirurgije, postao, kako bi rekao Željko Malnar, još ljepši, inteligentniji, privlačniji i nadasve skromniji. Ili možda urednik pokušava skriti glavu u pijesak zbog srama što mu je časopis u prošlom broju izašao bez CD-a? (Evo ga, sad će Nezgodna Tema Tjedna.)

Što se toga tiče, preostaje mi jedino da se kao urednik Hackera ispričam svima što u prošlom broju časopisa nije bilo CD-a, uz obećanje da ću poduzeti sve što je u mojoj moći da se takva greška više ne ponovi. Želim vas obavijestiti da smo moji suradnici i ja osigurali sve uvjete za normalno izdavanje CD-a, a razlozi i okolnosti koji su doveli do njegova neizdavanja su bili potpuno izvan nadležnosti ove redakcije ili uprave poduzeća Janus Press. Da umirim sve vas koji ste ovih dana zvali redakciju, Hacker nastavlja normalno izlaziti sa svojim CD prilogom i dalje.. O.K., nema više loših vijesti, idemo na dobre... Industrija se konačno probudila iz zimskog sna tako da svakodnevno izlaze sve bolji i bolji naslovi. To se vidi i iz ovog broja Hackera u kojem ima manje najava i više dobrih recenzija, od kojih posebno izdvajam MDK 2 - igru koju smo od Virgin Interactivea dobili puna dva mjeseca prije njenog izlaska na tržište. Upućujem vas i na odličan intervju što su ga Kristina i Mislav napravili s dečkima iz Cro Teama koji rade na Serious Samu, najnovijem hrvatskom proizvodu interaktivne zabave koji ima velike šanse ugledati svjetlo dana pod okriljem nekog ozbiljnijeg izdavača.

Kao što smo najavili u prošlom broju, donosimo vam izvještaj iz Japana gdje su naši novinari Krešimir Mijić i Dario Zrno (urednik časopisa "PSX") bili prvi Hrvati koji su uživo iskušali PlayStation 2 konzolu. Pročitajte sažetke njihovog izvješća u Hackeru, a potpuni prikaz događanja i iscrpnu reportažu donosi ekskluzivno časopis "PSX" u svom novom broju.

I na kraju, obavještavam vas kako veliki broj naših suradnika dovršava specijalni RPG prilog za koji ste pokazali veliko zanimanje u pismima i koji će biti spreman za objavu već u sljedećem broju.

Do tada pozdrav svima, a posebno čitateljima na *hr.mag.hacker* news grupi na kojoj me, nažalost, u posljednje vrijeme nema, ali mi moji suradnici redovito prenose sažetke tema i događanja u Hackerovoj Internet brbljaonici.

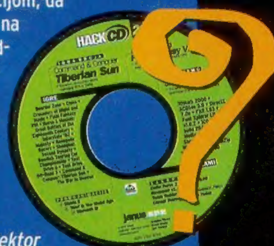
Pozdrav
Leonardo DiCaprio

Sljedeći broj Hackera potražite kod svih prodavača novina 24. travnja 2000.

HACKER BEZ CD-A?

Sasvim je sigurno kako je većina naših čitatelja ostala zatečena posljednjim brojem Hackera koji je u prodaju stigao bez svog dodatnog CD priloga. Jasno, vidljivo je bilo svima da smo i mi kao izdavač bili zatečeni situacijom, da smo CD pripremili, najavili na naslovnici te da smo, zajedno s Vama, bili nepripremljeni na ovakav slijed događanja. Janus Press je od ovog broja promijenio partnera za izradu CD-a i učinio sve da do ovakvih situacija više ne dođe.

Senka Kušer-Mijić, direktor



HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA IZLAZI MJESEČNO **IZDAVAČ** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/I / 10 000 Zagreb / Tel:++385 (0)1 3843 600, 3843 772 / Fax: ++385 (0)1 3843 599 / http://hacker.janus.hr / hacker@janus.hr **DIREKTOR** Senka Kušer [senka.kuser@janus.hr] **TEHNIČKI UREDNIK** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **DIREKTOR MARKETINGA** Krešimir Mijić [kresimir.mijic@janus.hr] **GLAVNI UREDNIK** Kristijan Žibreg [chris@janus.hr] **OGLAŠAVANJE** Ines Pancer [ines.pancer@janus.hr] **PRETPLATE** Marijana Jurič [prodaja@janus.hr] **GRAFIČKI UREDNIK** Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] **PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK** Željka Mokos / Tomislav Majcenić / Marijan Baćac / Darko Poslek / [dtp@janus.hr] **UREĐIVAČKI KOLEGIJ** Damir Đurović [NOVOSTI] Patrik Pencinger [HARDWARE] Denis Kovačić [HELPLINE] Goran Račić [INTERNET] **SURADNICI** Alan Graf / Berislav Jozić / Damir Rukavina / Goran Račić / Goran Stančić / Igor Duić / Karlo Kolar / Krešimir Lauš / Kristina Jeren / Mario Bošnjak / Mislav Mataija / Tihomir Jauk / Vedran Januš **LEKTORICA** Ankica Đerek **REKLAMACIJE I UPITI** Radnim danom od 10 do 14 h **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **UGOVORNA AGENCIJA ZA KONZALTING** INTERMEDIA consulting & management, Petrinjska 11/IV, tel: 431 761, fax: 435 179 [intermedia@zg.tel.hr] **IZRADA FILMOVA** Janus Studio **TISAK** VJESNIK D.D. Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb **ISSN** 1330-7126 Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača.

janus press

PISMA ČITATELJA

U ovom broju rješavamo misterij "kamo je nestao Hack CD" i odgovaramo na vaša najčešće postavljana pitanja. O da, i nagrađujemo najbolje pismo originalnom igrom...

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.



Na slici je Damir "Đ" Rukavina poslije pada nuklearne bombe na bojišnici (od radijacije) Miroslav Degač, iz Belca



PISMO MJESECA

????

Pozdrav! Pošto mrzim pisati pisma, ovo mi je vjerojatno prvo i posljednje koje vam pišem pa ću zato reći sve što imam. Mislim da je prva liga to što imate 13 brojeva, kad biste bar mogli nekako nategnuti i 14. Bilo bi dobro kad biste mogli bar svaka 2-3 broja ubaciti i knjižicu. Što se tiče stripova, mislim da su odlični - pogotovo u posljednja 2 broja, samo tako nastavite i prenesite moje pohvale Goranu Stančiću. Nagradne igre su vam također odlične:..
Kao što je već prije neki čitatelj napomenuo, prohode ne biste trebali stavljati tako brzo. Obično se 2 dana poslije neki nazovihackeri i velike igračine hvaleći se kako su prešli neke nove igrice koje su (kojeg li slučaja) baš objavljene u Hackerovom prohodu. Što se tiče pitanja treba li kupovati kopije ili originale, mislim da se više isplati kupiti pet kopija kod pouzdanog pirata, nego jedan original. Ajme da! Znate one dvije slike Brada Pitta i Leonarda DiCapria? E, moje prijateljice su prolistale Hacker i kad su ih ugledale, htjele su ih izrezati. Ja im, normalno, nisam dala i znate što su učinile? Kupile su svaka svoj Hacker, izrezale slike i ostatak bacile. Svašta!
Jako mi je drago što ste odlučili ubaciti poseban RPG prilog. Meni osobno je to najdraži žanr. Mogli biste u svakom broju predstaviti po jedan žanr i tako bi svi čitatelji došli na svoje.

Pozdrav od Antonije Predovan iz Zadra

Bilo bi dobro imati 14 brojeva godišnje, da Hacker bude dvotjednik, ubaciti i knjižicu, dva CD-a - no želje su jedno, a realnost i surovost poslovanja i tržišta u Hrvatskoj nešto sasvim drugo. No, redakcija ovog časopisa pomno skuplja sve vaše komentare, megalomanske i realne, i ima par trikova u rukavu kojima će vas uskoro iznenaditi. Do tada, hvala za kritike i dobre prijedloge, za što te nagrađujemo i uobičajenom nagradom: originalnom igrom. Pozdravi prijateljice i reci im neka kupe i ovaj broj Hackera jer će imati što za izrezivati (hint: okreni sljedeću stranicu s uvodnikom).



Antonija je za Pismo mjeseca osvojila najnoviji mission pack za Tiberian Sun, recenziran u ovom broju

QUAKE 3 VS UT

P Pozdrav Hackerovci,
Znam da sam malo zakasnio s ovom primjedbom, ali ne mogu ne primjetiti da kad pitam prijatelje koja je najbolja pucačina, oni kažu Quake 3. Za mene je najbolji Unreal Tournament, a moj prijatelj Dean (koji se slaže sa mnom) i ja čekali smo Hackerov broj 55 da potvrdite kako je UT najbolji, a vi na kraju izvalite da je Quake 3 bolji. Kad sam javio Dejanu što ste napisali, umalo je pao u nesvijest. Zato ja ne shvaćam zašto je UT dobio 95%, a Quakle 3 96%. I na kraju bih htio poručiti Domagoju iz Pleternice koji je u Hackeru broj 49 napisao pismo «Dosta pljuvanja po Quakeu» da je UT najbolji!!!

Aljoša Mirčevski

O Razlika od 1% u ocjeni je «akademska» i uistinu je vrlo teško reći koja je igra bolja: to je, na kraju, pitanje i osobnog ukusa. Mi rado igramo obje igre, no za nijansu smo skloniji Quakeu 3 jer smatramo da on kao cjelina daje više adrenalina i akcije - kako u singleplayeru, tako i u mutliplayeru.



BLAIR WITCH PROJECT

P U broju 56 donijeli ste poseban prilog o 10 najboljih filmova 1999. Između ostalih, tu se našao i «The Blair Witch Project» za koji sam čuo i koji s nestrpljenjem očekujem. Nažalost, bio sam prilično iznenađen kad sam pročitao da taj film najvjerojatnije neće izaći u našim kinima. Htio bih rado znati hoće li taj film uopće izaći na VHS-u i kad, a drugo kad će izaći DVD inačica i ako već jest - gdje je mogu dobiti. Isto tako, prije nekoliko dana sam gledao Matrix na DVD-u - bio je to film koji Matrox isporučuje sa svojom grafičkom karticom. I zvuk i slika bili su besprijekorni, no nisam mogao pokrenuti prijevod niti na jednom jeziku - u čemu je problem?

Erik iz Osijeka

O Dobre vijesti: Balir Witch Project je ipak došao u Hrvatsku mada je u trenutku pisanja teksta koji ti spominješ bilo izvjesno sasvim suprotno. Ta predviđanja se, srećom, nisu ostvarila pa ti savjetujemo da pogledaš film u kinima, dok još igra... Što se tiče Matrixa, pokušaj doći do prijevoda preko izbornika na samom DVD-u, a ne preko izbornika samog DVD playera. Ako ni to ne uspije, pokušaj s nekim drugim softverskim DVD playerom...

Zašto na naslovnicu ne stavite "Časopis za muške stvari"?

Ivica Mamić iz Stupnika

Pitam ja Tenu iz prošlog broja koje su njene mjere kad je toliko zavidna Lari?

DIDI-KŽ



Blair Witch Project je ipak našao put do hrvatskih kina

KAJ IMA NOVOGA?

P Imam vremena na bacanje, pa uspijevam ponekad prelistati i vaš časopis.
E, prerano ste se ponadali, «ovo pismo nije za koš»!!!!! Šalim se.... Čitam vas već jaaaako dugo ali stalno osjećam da nešto fali. Uvedite mi malo više živućih karaktera. Mislim, igrice i računala su O.K. ali svatko od nas želi i nekih drugih sadržaja u životu. Mene npr. živo zanima što se fura u Londonu (mislim na obleku), kaj ima novo od CD-ova, gdje u Zagrebu mogu kupiti neke dobre sneakersice, koji film mogu pogledati u kinu, na videu i sl. Ups, čast iznimkama. DVD-ovi su vam super (da ne bi bilo zabune,to ne pišem zato što sam od «Hackera» u nagradnoj igri dobila «Matrix»dvd). Bilo bi super da takvih nagradnih igara bude non-stop.
Osim toga, osvrnula bih se na pismo «Muške stvari» iz prošlog broja. Vaš časopis je stvarno više okrenut muškoj populaciji. Pa dajte, ljudi, uvedite malo više žena u svoje živote.

Marijana Vlašić iz Zagreba

O Marijana, nadam se da ti se svidio «Matrix». Što se tiče tvog prijedloga, riječ je o odličnoj ideji koju u suradnji s našim marketingom dovodimo u fazu realizacije. To znači da naše čitatelje u sljedećem broju Hackera očekuja nova rubrika pod nazivom «LifeStyle», ali nećemo sada otkriti detaljno njen koncept, samo ćemo samozatajno reći da je na tragu onoga što si predložila.

STAR TREKOVI

P Drago uredništvo, pišem vam treći put i moram napomenuti da sam vrlo ljut i razočaran. Znate li zašto? Zbog toga što meni niste objavili nijedno pismo, meni koji Hacker kupujem od sedmog broja! I niste mi mogli objaviti kad zapravo izlaze igre Star Trek Voyager: Hazard Team i Star Trekl Voyager: Elite Force! Usput ću vam reći da vam časopis nije uopće loš, no nemojte se sada zbog pohvala pogoršati.
Imam i prijedlog: mogli biste ubaciti koju stranicu za neznalice jer mnogi čitatelji bi se htjeli uz igru i educirati (eto, neki dan me je neki malac dok je čitao časopis pitao što je to Tomb Raider!). Isto tako, mogli biste uz igru napisati i njenu cijenu da znam što mi je za očekivati kad posjetim trgovinu, a ne da majka padne u nesvijest kad čuje za cijenu igre i onda mi drži predavanje kako novac ne treba bacati na videoigre i kako su mi kupili računalo za edukaciju, a ne za igranje.
S ovim vam pismom šaljem i neke crteže s vaših naslovnica, pa vi odlučite imam li dara za precrtavanje.

Anto iz Vodica

O Hazard Team više ne postoji pod spomenutim imenom, a Elite Force je još u vrlo ranoj fazi izrade tako da trenutačno ne postoji točna informacija o datumu izlaska. Prijedloge i komentare smo zapečatili i pohranili u ladicu pod nazivom TAJNI PROJEKTI i kad dođe vrijeme, otvorit ćemo spise i...



Nije poznato kad će izaći Star Trek Voyager: Elite Force. I nama se već teško snalaziti u toj gomili najavljenih Star Trek naslova

MA VI BEZOBRAZNI $%$&#

Ma vidi ti njih, koji bezobrazluk. Kako ste mi to mogli učiniti, znate što - mogao bih vas zadaviti. Da prijeđem na stvar, kako ste mogli izdati Hacker bez CD-a, a napisali ste na naslovnoj stranici pri vrhu «na Hack CD-u» i onda popis igara koje su na njemu, a onda ste na naslovnici nalijepili «bez CD-a». Zašto niste uz časopis izdali i CD? I još jedna stvar koja me muči već dosta dugo. Hacker od prosinca prošle godine je broj 55, od siječnja je broj 57, a od veljače je broj 58. Od kojeg je onda mjeseca broj 56?

Zvonimir iz Zagreba

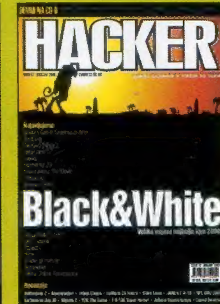
Ispričavam se svim čitateljima koji su bili neugodno iznenađeni što je prošli broj Hackera izašao bez CD-a. To je neugodnost za koju nitko u redakciji ne želi da se ikad ponovi, a o detaljima afere zvane «nestanak Hack CD-a» možeš detaljnije pročitati u uvodniku na sljedećoj stranici.



Broj 55, prosinac 1999.



Nagradno pitanje: gdje spada broj 56?



Broj 57: siječanj 2000.

tome, a sad više ništa...

Dejan iz Metropole

O Drago mi je, Dejane, da si postavio to pitanje i sa zadovoljstvom ti najavljujem specijalni izvještaj na tu temu koji Mislav Mataija priprema za sljedeći broj. Uz mnoštvo lijepih slika i najnovijih informacija o filmu, tvoja znatiželja će biti zadovoljena već 24. travnja.

KOJE WINDOWSE?

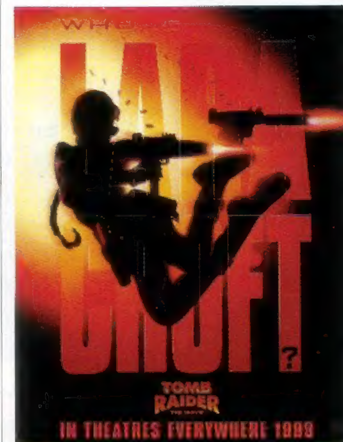
P Imama Pentium II na 333 MHz i ne znam koje Windowse instalirati: 98 ili 2000?

Nikola iz Varaždina

O Kako pretpostavljam da se na računalu pretežno igraš, preporučujem ti da ostaneš na Windowsima 98...

TOMB RAIDER FILM

P Pa dobro što je s tim filmom koji se snima po Tomb Raideru? Svojedobno ste pisali o



Film s Larom Croft? Uskoro i u Hrvatskim kinima? Misterij će biti razriješen već u sljedećem broju ...

U SLJEDEĆEM HACKERU SPECIJALNI RPG PRILOG

- Pregled svih RPG naslova u izradi
- Ekskluzivni intervjui s ljudima koji stvaraju RPG igre u Virgin Interactiveu, Electronic Artsu, Activisionu, Interplayu, Biowareu...
- Redakcijski RPG stručnjaci - Trpimir Šubašić, Zoran Žmirić i Damir Đurović - prenose svoju viziju budućnosti RPG-ova
- Prenosimo što naši čitatelji misle o RPG-ovima.

ŠTO VI MISLITE?

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Redakcija ovog časopisa želi čuti što o RPG igrama misle njeni čitatelji! Ako imate prijedlog za naš posebni RPG prilog u sljedećem broju Hackera, pišite nam na poznatu adresu ili mailajte svoje sugestije na chris@janus.hr. Učinite to već danas!

KIM Computers

Smetanina 12, 10000 Zagreb



Pravi odgovor na sva Vaša pitanja o kupnji!





naziv modela	Office 2000	Turbo Gamer	Power
Matična ploča	Manli LRMT 748	EPoX PII/III, 3 VBA Ultra ATA/66	MSI 6199 PII/III Via Apollo 133+
Procesor	Intel Celeron 400A PGA	Intel Celeron 433A PGA	Intel PII 450, 512 kbc
RAM	32 MB PC-100	32 MB PC-100	64 MB PC-100
Hard disk	4.3 GB Ultra ATA/66	6.4 GB Ultra ATA/66	8.4 GB Ultra ATA/66
Grafička kartica	8MB, 2×AGP	Savage 4, 16MB, 2×AGP	RIVA TNT 2, 16MB, 2×AGP
CD ROM	50× UDMA/33	40× CD-540E, 85ms	40× CD-540E, 85ms
Kučište	Mini Tower AT	Midi Tower ATX	Midi Tower ATX
Miš	Genius Easy Mouse + podložak	Genius Easy Mouse + podložak	Genius Easy Mouse + podložak
Tipkovnica	Unikey HR Win 98	Unikey HR Win 98	Unikey HR Win 98
Multimedija	zvučna kartica 16 bit zvučnici 2x120 W	zvučna kartica 16 bit zvučnici 2x120 W	zvučna kartica Genius SoundMaker 128
Ostalo	modem 56k V.90 mrežna kartica, floppy disk	Joypad Logitech Wingman ThunderPad modem 56k V.90, floppy disk	zvučnici 2x200 W floppy disk
Monitor	15" TVM AS5Sv 1280x768	15" TVM AS5Sv 1280x768	15" Belinea 2010 1024x768
Cijena gotovina i virman	4998 kn PDV uključen	6450 kn PDV uključen	7506 kn PDV uključen
Nadogradnja	Nadogradnja: 64 MB RAM (340 kn) Desktop ATX (69 kn)	Nadogradnja: 64 MB RAM (340 kn) 17" TVM monitor (681 kn) Voodoo 3 2000 16 MB (636 kn)	Nadogradnja: 128 MB RAM (672 kn) 17" Belinea monitor (790 kn) Procesor Intel PIII 533 MHz/133 FSB (1626 kn)
Cijena kredit MasterCard	137 DEM/mj. ×12	176 DEM/mj. ×12	205 DEM/mj. ×12

opširniji katalog proizvoda sa slikama i specifikacijama

http://kim.inet.hr

Jamstvo 12 mjeseci na konfiguracije i sve dijelove. Sve konfiguracije se isporučuju nakon 24-satnog testiranja kompatibilnosti i stabilnosti sustava te sadrže sve potrebne kablove. U sve cijene je uračunato 22% PDV-a. Sve cijene se dnevno usklađuju prema tečaju US$. U sve cijene je uključena dostava za područje Zagreba, a u ostale dijelove Hrvatske vrši se uz nadoplatu (55 kn). Radno vrijeme: pon-pet 09-18h

Matične ploče	kredit	gotovina
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1721.69	1463.44
ASUS P3C-2000 INTEL i820 FSB133	2133.27	1813.28
EPoX BX3, PII/III, i440BX, ATX	1086.86	923.83
MSI 5169 S7, ALI Aladdin-V, ATX	822.95	699.51
MSI 6163 PII/III BX Intel, Slot1 ATX	1120.91	952.77
MSI 6199 PII/III VIA,Slot1 ATX	948.76	806.44
MSI BX Master ATX UATA/66	1319.55	1121.62
MSI K7 (slot A) Irongate ATX	1530.84	1301.22
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	902.37	767.02
PII VIA Appolo Pro 500Mz, Slot 370	716.91	609.37
SOYO SY-6VBA-133 UATA/66	985.94	838.05
Procesori		
INTEL P-III 600 MHz 512Kbc 100MHz SECC2	3971.88	3376.10
INTEL P-III 600 MHz 256Kbc 133MHz SECC2	4144.44	3522.77
INTEL P-III 550 MHz 512KbC 100MHz SECC2	3292.28	2798.44
INTEL P-III 550 MHz 256KbC 100MHz FC-PGA	3262.07	2772.76
INTEL P-III 533 MHz 256KbC 133MHz SECC2	3316.67	2819.17
INTEL P-III 500 MHz 512 KbC 100MHz SECC2	3419.66	2906.71
INTEL P-III 500 MHz 256KbC 100MHz FC-PGA	3282.87	2790.44
INTEL P-II 450 MHz 512KbC 100MHz SECC2	1802.37	1532.01
INTEL PENTIUM I 233 MMX	545.91	464.03
INTEL Celeron 533MHz 128KbC 66MHz PGA	1964.15	1669.53
INTEL Celeron 500MHz 128 KbC 66MHz PGA	1377.95	1171.26
INTEL Celeron 466MHz 128KbC 66MHz PGA	1000.16	850.13
INTEL Celeron 400MHz 128KbC 66MHz PGA	893.14	759.17
INTEL Celeron 366MHz 128KbC 66MHz PGA	831.31	706.61
AMD K7 500MHz ATHALON Slot A	2517.86	2140.18
AMD K6 II 400 3D NOW	705.60	599.76
Grafičke kartice		
ASUS RIVA TNT2 32MB SGRAM	1634.73	1389.52
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 16MB SGRAM	1031.85	877.07
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	1344.88	1143.15
ASUS V6600 Deluxe GeForce 32Mb	3234.67	2749.47
ASUS V6600 Pure GeForce 32Mb	2759.34	2345.43
ASUS V6800Pure GeForce 32Mb DDRAM	3234.67	2749.47
MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1723.08	1464.62
nVIDIA RIVA TNT2 M64 32Mb AGP	937.08	796.52
nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 16Mb AGP	718.81	610.99
S3 SAVAGE 4 8Mb 2/4X AGP	459.13	390.26
S3 SAVAGE 4 16Mb 2/4x AGP	554.11	471.00
S3 SAVAGE 4 32Mb 2/4x AGP	933.59	793.55
STB VOODOO 3 2000 16Mb PCI	1368.07	1162.86
STB VOODOO 3 3000 16Mb AGP	1704.29	1448.65
STB VOODOO 3 3500 16Mb TV AGP	2745.49	2333.66
CD ROMOVI - DVD		
CD ROM 50X ASUS UDMA/33 512 KbC	718.81	610.99
CD ROM NEC 40X UDMA CDR-1901A	518.51	440.74
DVD CD-RW RICOH 9060b 6/4/4/24X ATAPI OEM	3170.89	2695.26
DVD Dxr3 MPEG dekoder kartica Bulk	1094.73	930.52
DVD ROM ASUS 8/40X E-608 ATAPI	1449.23	1231.84
DVD ROM HITACHI 8X GD-5000	1218.07	1035.36
DVD ROM KIT CREATIVE 8X DVD ROM + Dxr3 CARD	2694.37	2290.21
ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI		
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS LIVE VALUE	694.47	590.30
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 128	266.66	226.66
ZVUČNICI CREATIVE CSW 20	204.25	173.61
ZVUČNICI CREATIVE SoundWorks CSW100	686.25	583.31
ZVUČNICI ENCORE P-204 2X120W	85.40	72.59
ZVUČNICI ENCORE P-801 2X200W	158.60	134.81
Tipkovnice - miševi		
LOGITECH iTouch BEŽIČNA USA	802.32	681.97
CHICONY MULTIMEDIJALNA HOT KEY (AT/PS2)	160.13	136.11
CHICONY ERGONOMSKA WIN98 (AT ili PS/2)	193.98	164.88
MICROSOFT v.2.1 AT / PS2 OEM	134.20	114.07
MICROSOFT INTELLI PS/2 ili USB v.1.1a OEM	220.76	187.65
LOGITECH CORDLESS MOUSE SE BEŽIČNI	507.13	431.06
GENIUS NEW SCROLL WIRELESS (Bežični)	313.03	266.07
GENIUS NET SCROLL (PS2 ili AT)	105.37	89.57
GENIUS EASY MOUSE+ (PS/2 ili AT)	53.22	45.23
Game controlers		
JOYPAD GENIUS MAX FIRE G-08	107.36	91.26
JOYPAD LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME	462.49	393.12
JOYPAD LOGITECH WINGMAN THUNDERPAD	146.40	124.44
JOYSTICK GENIUS F-16	97.60	82.96
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-22 + CD igra	187.01	158.96
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-22 X	165.01	140.25
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-23 digitalni	195.20	165.92
Monitori		
BELINEA 15" 2010, 1024x768, .28mm,	1707.19	1451.12
BELINEA 17" 3010/15 1280x1024, .27mm,	2643.40	2246.89
BELINEA 19" 6020 1600x1200, .26mm	4393.42	3734.40
SONY 15" CPD-E100	2608.42	2217.16
SONY 17" CPD-E200	4678.42	3976.66
TVM 15" AS5Sv 1280x768	1672.55	1421.66
TVM 17" TCO6S	2433.66	2068.61
Modemi		
MODEM DIAMOND SUPRAMAX V.90 56K PCI INTERNI	481.14	408.97
MODEM GVC FAX/VOICE V.90 externi FLASH ROM	747.80	635.63
MODEM GVC FAX/VOICE V.90 interni FLASH ROM	565.78	480.91
MODEM INTERNI 56k - v.90 PCI MMX Voice/Fax/Data	341.60	290.36
Printeri		
CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	936.96	796.42
CANON BJC-5100 A3 10str c.b. 6 str col.	1917.85	1630.17
HP 610C InkJet Color 600dpi A4	993.78	844.71
HP 710C Ink Jet Color 600dpi 5s/m	1412.92	1200.98
OKI 6w 600dpi 6str/min laser	2330.22	1980.69
Scaneri		
ARTEC 12U 36bit, A4, 600x1200 USB+LPT	881.13	748.96
SLIDE ADAPTER UMAX UTC2100 10x12.7cm	652.15	554.33
UMAX ASTRA 2000 P, 36 bit, 1200*600dpi par.	1072.16	911.34
UMAX ASTRA 2000U 1200x600, 36bit USB A4	1376.77	1170.25
UMAX ASTRA 2000U SLIDE 1200x600, 36bit USB	2271.88	1931.10
UMAX ASTRA 2200 Milenium USB + SCSI A4	2840.16	2414.14

Izvod iz cjenika. Opširniji katalog proizvoda na http://kim.inet.hr

NARUČITE DIREKTNO (01) 3886-473





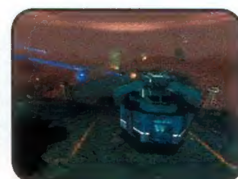












GROUND CONTROL

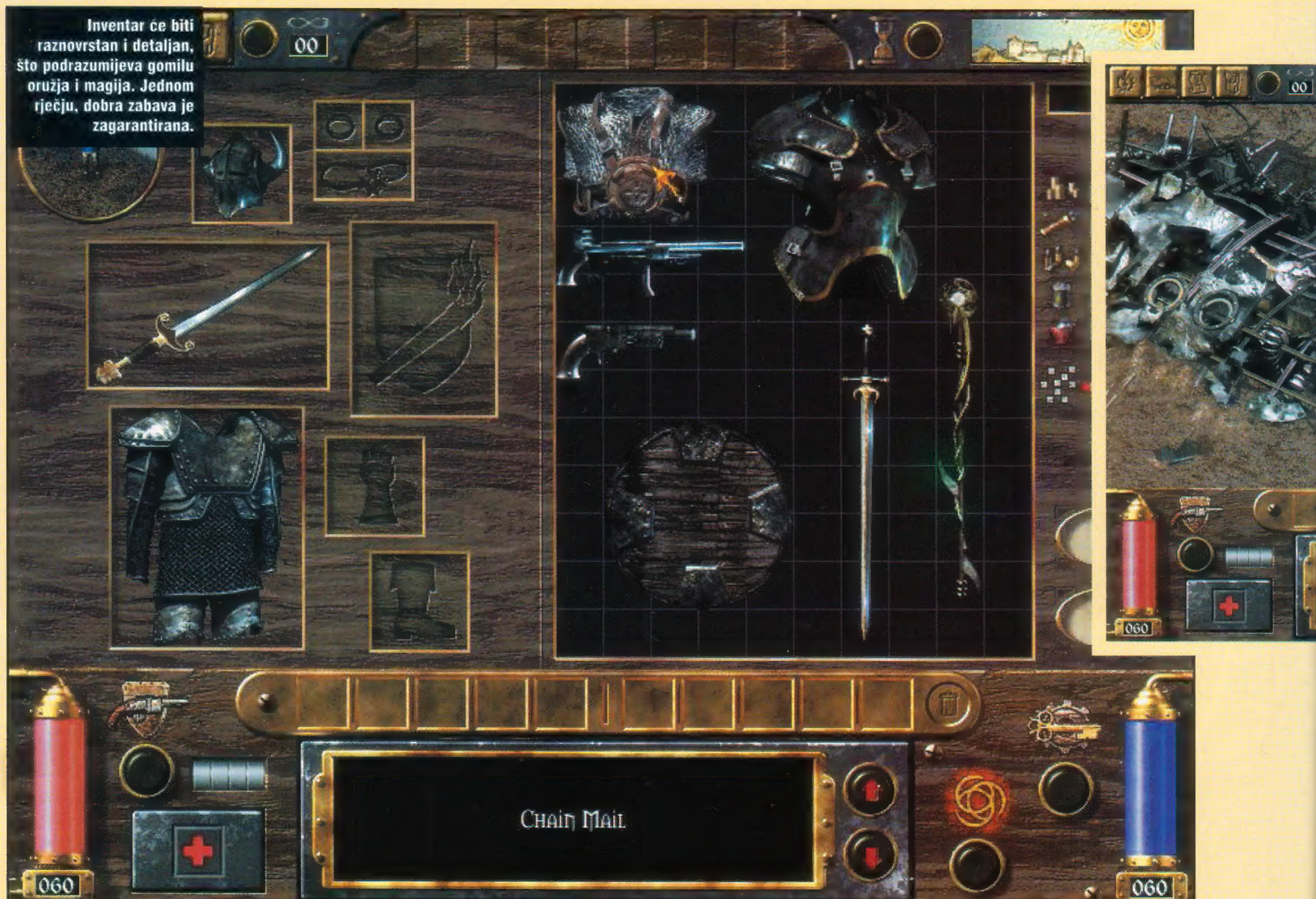
Nakon odlične najave Krešimira Lauša u jednom od prijašnjih brojeva, donosimo najnovije slike pristigle nam iz ureda Massive Entertainmenta. Posjetimo se, Ground Control, koji bi se u izdanju Activisiona trebao uskoro pojaviti, je akcijski RTS u kojem akciju možete kontrolirati iz "satelitske" perspektive ili izravno iz prvog lica, a odlikuje se prekrasnom 3D grafikom neuobičajenom za igre tog žanra. Ne znamo za vas, ali ljudi iz tornjeva Janus Pressa ne mogu dočekati da se naslov pojavi...



Goran Račić

ARCANUM OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Dva svijeta stopljena u jedan. Koji je jači, koji ima snage preživjeti, Arcanum će pokazati



Inventar će biti raznovrstan i detaljan, što podrazumijeva gomilu oružja i magija. Jednom riječju, dobra zabava je zagarantirana.

PROIZVOĐAČ	Troika Games
IZDAVAČ	Sierra Studios
ŽANR	RPG
IZLAZI	Jesen 2000.

TROJKA IL' ČETVORKA?

Troika Games, tvrtka koja za sobom ima megahitove Fallout i Fallout 2, priprema nam vrlo ugodno iznenađenje za jesen. Iako još jedan u nizu RPG-ova, neće biti stereotipan, naprotiv. Tehnologija i magija stopit će se u svijetu Arcanuma.

JULES VERNE

Svi koji su imali prilike vidjeti slike iz Arcanuma izrekli su upravo rečenicu iz naslova. Tehnološki svijet koji je kao preslikan iz romana Jules Vernea i svijet magije poznat nam iz knjiga toliko poštovanog Tolkiena. Svijet koji polako izranja iz magle sjecište je dviju era. Prva je era magije i lagano joj dolazi kraj, druga je era tehnološke revolucije i tek je počela uzimati maha. Svijet magije jedino se može usporediti sa slikama iz vaše glave, a tehnološki je svijet preslika Engleske na početku tehnološke revolucije - sve pokreće para, zepelini dijele nebo sa zmajevima, a oružja je pregršt, od mača i magije preko kubura i mušketa do puške koju pokreće struja (nešto slično *Tesla coilu*). Sukob svijetova dolazi od poštivanja/nepoštivanja zakona fizike. Dok se tehnološki dio oslanja i ravna po zakonima fizike, magija te zakone «savija» i zapravo izruguje tehnologiju. Ne samo da je to važno za priču, nego se odražava i u borbi. Kod borbe čarobnjaka i inženjera, čarobnjak želi prizvati munju i mora fizički zakon savinuti da bi elektroni strujali kao on hoće. Munja je stvorena i putuje prema inženjeru koji drži pušku koju pokreće struja i ta puška radi u skladu s fizičkim zakonima. Ako je inženjer jak, tj. ako ima dobre osobine, munja mu neće naškoditi i on će pucati na čarobnjaka, a ako je čarobnjak jak, pogodit će inženjera i najvjerojatnije pokvariti pušku ili odbiti udar kad inženjer zapuca. Predivan sklad prirodnog i neprirodnog borbu će dovesti do novih granica.

Dosad smo u većini RPG-ova vodili bitke u stvarnom vremenu.Troika nam omogućuje da Arcanum prilagodimo sebi. Kad borba počne, možemo odlučiti hoćemo li turn based ili real-time bitku. U tom trenutku će dexterity lika u real-time bitci odlučiti kojom će se brzinom bitka odvijati, a u turn based dexterity će određivati koliko ćete imati bodova za određene radnje. A borbe će biti jer vas očekuje dvjesto različitih neprijatelja, sedam rasa... Vodit ćete svoj lik kroz 15 glavnih questova i stotinjak sporednih po golemom svijetu, što će pružiti oko 100 sati igranja i istraživanja.

PARIZ – TEKSAS

Na početku tog filma čovjek se sruši i o njemu ne znamo ništa. U Arcanumu neće biti tako. Svaki lik koji stvorite imat će prošlost koja

Makar je grafika izometrijska i u 2D, prezentacija je još uvijek prekrasna

Uz igru dolazi i funkcionalni editor za razine i likove

UKRATKO O Troika Games



Troika Games se proslavila svojim igrama Fallout i Fallout 2. Tvrtka je osnovana 1. travnja 1998. U ruskom jeziku ta riječ označava kočiju koju vuku tri konja. Osim čudnog imena, u Troiki nema ništa čudnoga jer su svi članovi razvojnog tima stručnjaci u svojem polju s dosta iskustva. Za sebe kažu da su fanatici za RPG-ovima (čak i Pen&Paper izdanja), strategijama i Quake serijalom.

ga prati u stopu. Ako mu je zapisano da je potomak uzgajivača zmija, otpornost na otrove bit će veća nego kod drugih, a ako je potomak izrazito nasilne loze, svi će ga se bojati. Tako ćete svoj lik maksimalno prilagoditi svom ukusu. Osim u prošlosti, likovi neće biti razvrstani po klasama. Na početku ćete imati određeni broj bodova koje ćete razmjestiti kako hoćete i lik razvijati u željenom smjeru. Neće nužno morati biti mag ili inženjer, nego se može oprezno kratati između dva svijeta, a svaki ima svojih dobrih i loših strana. Svoj zanat ili magične sposobnosti može naučiti školujući se u različitim školama

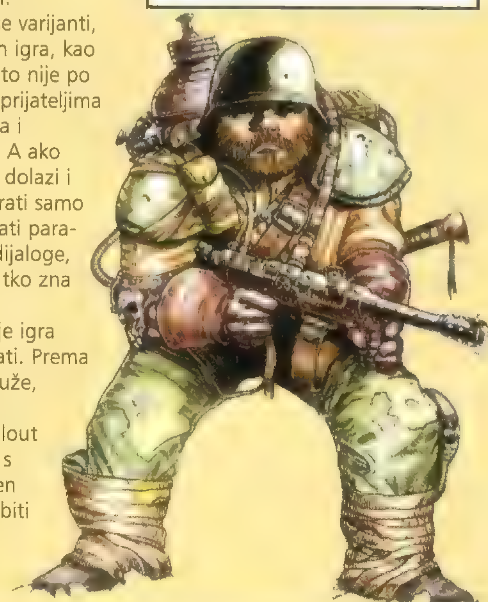


ili od računalno vođenih likova koje sreće kroz igru. Na raspolaganju mu je 16 škola magije i 8 tehnoloških škola. Sve ovisi o vama. Želite li se, primjerice, obraniti od napada, s čarobnjakom ćete prizvati stvorenja iz prirode, a kao inženjer graditi zamke i oružja koja će vam pomoći kroz igru.

Čista radnja igre počinje 70 godina nakon industrijske revolucije, kad vam umirući čovjek stavi u ruku predmet i posljednjim snagama kaže gdje ga trebate odnijeti. Jednostavno, ali učinkovito. Nažalost, radnja je linearna, ali već spomenuti brojni questovi neće vam dati da to primjetite.

Gledajući grafičku stranu igre, neće vam trebati 3D kartica jer će se sve odvijati iz izometrijskog 2D pogleda na svijet kao u Falloutu. Tako će svi, bez obzira na konfiguraciju, igrati Arcanum bez problema. A kad odigrate Arcanum u singleplayer modu, tu je i multiplayer. Multiplayer će doći u više varijanti, jedan će biti deathmatch igra, kao npr. u Noxu, a ako vam to nije po volji, možete osnovati s prijateljima svoju skupinu avanturista i istraživati svijet zajedno. A ako vam i to dosadi, uz igru dolazi i editor kojim nećete stvarati samo nove nivoe, nego mijenjati parametre igre, pisati svoje dijaloge, raditi skriptirane akcije i tko zna što sve ne.

Sve u svemu, Arcanum je igra kojoj se možemo radovati. Prema slikama i pričama što kruže, Troika radi odličnu igru, uostalom vidjeli smo Fallout i Fallout 2. Svi možemo s nestrpljenjem čekati jesen nadajući se da ćemo dobiti sve obećano.



Nećete moći odlučiti biste li koristiti magiju ili tehnologiju jer:

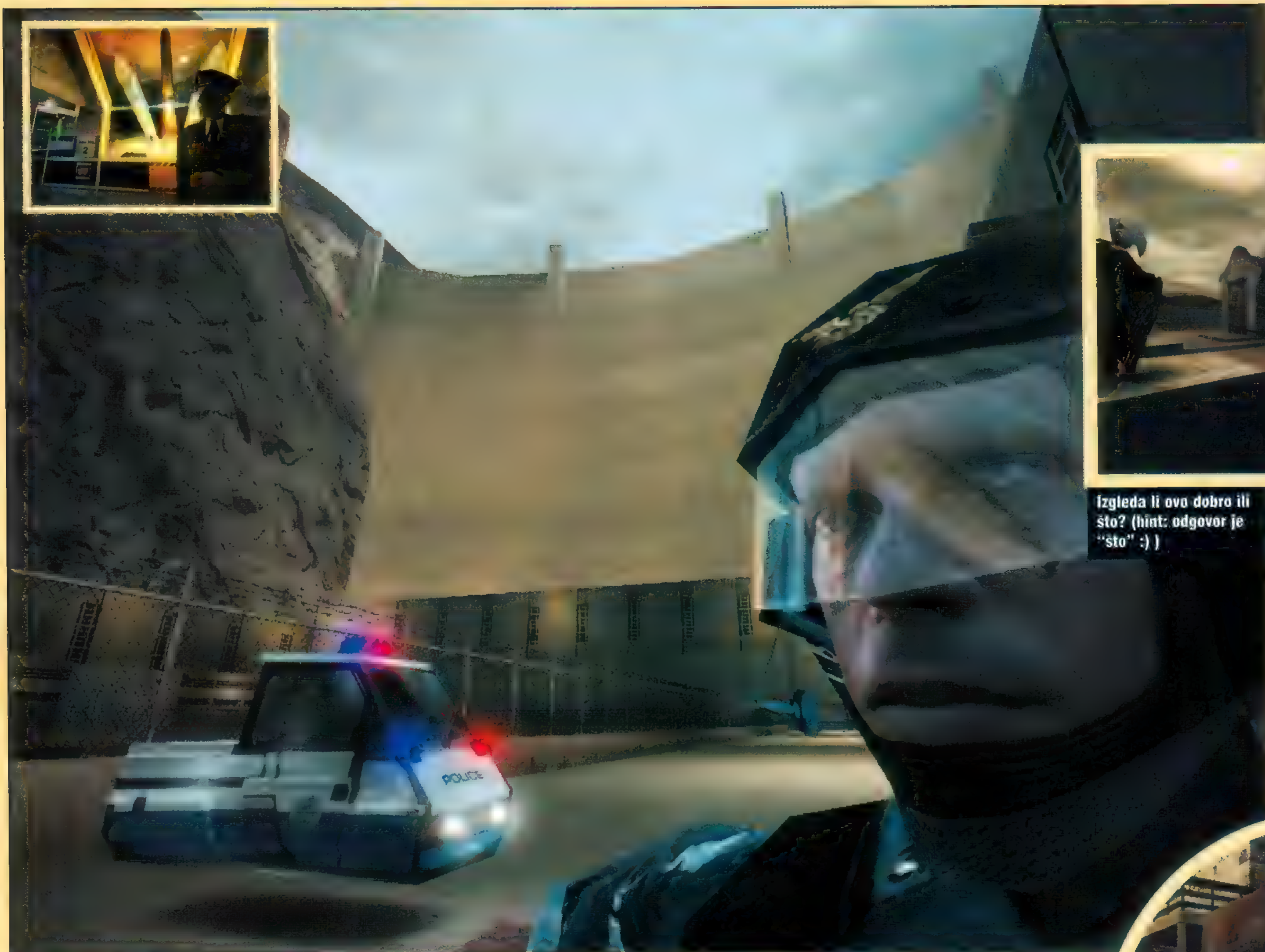
- će Arcanum imati odličnu ravnotežu između oba svijeta
- ćete kroz različite škole i questove naučiti svu silinu zanata i čarolija
- se čini da Arcanum ima velike šanse da postane jedan od najboljih RPG-ova dosad

NAJAVLJUJEMO

Karlo Kolar

Još davno, kad brzina računala nije bila veća od broja moje cipele, Duke je bio pojam pucačine, a danas je vrijeme povratka

DUKE NUKEM FOREVER



Izgleda li ovo dobro ili što? (hint: odgovor je "što" :))

PROIZVOĐAČ	3D Realms
IZDAVAČ	Apogee
ŽANR	Pucačina
IZLAZI	Datum izlaska (npr. jesen 2000.)

IDE ĐUKA ŠOROM...

...Odakle mi je to poznato? Đuka se napokon vraća na naše monitore, ali ne u igri pod imenom Duke Nukem 4, kako je najavljeno, nego kao Duke Nukem Forever u inačici za PC računala te Duke Nukem: Zero Hour za Nintendo konzole. Za Mac vlasnike je mogući izlazak ove igre i dalje vrlo upitan.

Radnja novog Dukea događa se u okolici Las Vegasa, ali i oko zone 51 (poznatija kao mjesto na kojem Ameri istražuju izvanzemaljsku tehnologiju). Dakle, možete očekivati tone izvanzemaljaca. Dukeov se stari (ne)prijatelj dr. Proton ponovno vratio i silno želi zavladati cijelim svijetom te preko različitih izvanzemaljskih uređaja poziva legije ljigavih i nadasve ružnih stvorenja ne bi li mu pomogli u njegovoj zloj nakani. Nitko od 6 milijardi Zemljana, osim dakako Dukea, nema ni psihičkih ni fizičkih sposobnosti suprostaviti se napasti, a kamoli udružiti se i pružiti otpor pa sve pada na leđa jadnom Đuki te on sam samcat kreće spasiti jedini nam dom, Zemlju.

Najnovija inkarnacija Dukea bit će napravljena u Unrealovom engineu, i to baš onome u kojem je rađen i Unreal Tournament, stoga vjerujemo da će biti popunjen lijepom i glatkom animacijom, kao i vrlo brzim izvođenjem. Igra će i dalje sadržavati *software render mode* za one koji još uvijek nemaju kakav 3D akcelerator, no razvoj tog koda je samo bazičan pa je za bilo kakvo ozbiljnije igranje ipak potrebno imati kakvo hardversko pomagalo. Programeri su najavili i to da će Duke Nukem Forever imati i mnoštvo novih i naprednih funkcija. Tako će se primjerice prvi put koristiti .avi datoteke kao teksture u igri, što znači da će neke teksture u samoj igri biti u cijelosti animirane.

Što se tiče samih zahtjeva ove igre, najavljeno je da će za optimalno igranje biti potreban PII400 s 128 MB RAM-a i nekom 3D karticom nove generacije, primjerice Voodoo 3 ili TNT2. Igra će raditi i na minimalnom sustavu P233, 32MB, SVGA ali sama igrivost na takvoj konfiguraciji postaje upitna. Duke Nukem Forever će najvjerojatnije podržavati Direct 3D i Glide sučelja, dok open GL podrška nije najavljena.

Od oružja, najavljena su neka koja su postojala i u prijašnjim nastavcima (primjerice motorna pila, obični revolver, machine gun i nuke gun), ali i nekoliko novih, dosad neviđenih tako da će ih biti ukupno deset. U ovom nastavku pojavit će se i savršena žena nazvana Bombshell, jedina žena na svijetu

kretati i pucati baš kao u stvarnom životu jer grafički engine simulira kosti i zglobove



Odlične i vrlo detaljne teksture lica i tijela su odlike ggrafičkog enginea koji pokreće Đuku

Engine podržava veliki broj "zona" na ljudskom tijelu u koja možete pucati i tako raniti neprijatelja na mnogo (zabavnih) načina...



koja ne pada s nogu kad vidi Dukea, što će ga - dakako- odmah nagnati da pomisli da je lezbijka :)

Ni ovaj nastavak neće proći bez dobro poznatih striptizeta iz prijašnjih nastavaka (još uvijek je pitanje koliko će one biti poželjne, ali će definitivno opet plesati za Dukea). Isto tako Duke će opet ispaljivati svoje prepoznatljive rečenice u stilu «*Damn, I'm looking good!*» i drugih.

Što se multiplayera tiče, bit će podržana igra preko TCP/IP-a, i to na Internetu i preko LAN-a. Usto, bit će riješeni svi problemi koje je imao Unreal, a sigurno će postojati i *capture the flag* mod te *head to head* mod. Isto tako, zahvaljujući boljem sučelju, napokon će biti moguće vidjeti što nosi vaš protivnik, što je u starom Dukeu bilo nezamislivo i jedan od najvećih nedostataka.

Ukratko, Duke Nukem Forever je igra koju možemo svi željno iščekivati nadajući se da će biti barem onoliko dobra koliko je i stari Đuka bio.

UKRATKO O 3D Realms



Apogee Software se bavi razvojem računalnih igara još od 1987., a svoju podružnicu - 3D Realms - je osnovao 1994. želeći okupiti skupinu programera koja bi pridonijela kvaliteti igara. Prva im je igra bila Terminal Velocity, a potom je slijedio Duke Nukem 3D. U svojoj uspješnoj povijesti tvrtka je surađivala s velikim brojem programera, kao što su primjerice dječaci iz ID softwarea, GT Interactiveom, Gathering of Developersom i mnogim drugima.

Postat ćete Duke Nukem Forever manijak jer:

- Duke izvikuje "Come get some"
- Duke koristi Unrealov engine poboljšan novim doradama
- netko treba spasiti svijet od Dr. Protona (zvuči kao fizičar [:))
- će igra izgledati apsolutno fantastično

STAR WARS FORCE COMMANDER

RTS Star wars, to vam je valjda dovoljno da počnete sliniti!



Desno je artwork, no slike lijevo pokazuju igru upravo onako kako će izgledati. Grafika je divna, no to nikad nije bilo bitno u igrama sa SW tematikom

PROIZVOĐAČ	LucasArts
IZDAVAČ	LucasArts
ŽANR	RTS
IZLAZI	Druga polovica 2000

SILA JE S NAMA

Ovu bi mi najavu najlakše bilo početi svima nam znanom Imperijinom glazbenom temom besmrtnog Williamsa... Ali pošto je papir medij koji, zasad, još ne reproducira note, zamislite si taktove u glavi i pripremite se za obrise stvari koje dolaze. Pripremite se da pod svoju komandu stavite moćne Imperijine ili pak pobunjeničke trupe i pričekajte još neko vrijeme dok igra konačne izađe.

3D RTS

Da, konačno, jer je Force Commander u razvoju već poduže vrijeme i tijekom tog razdoblja pretrpio je mnogobrojne koncepcijske i grafičke promjene. Bilo kako bilo, jedno je sigurno: bit će to 3D real-time strategija u Star Wars svijetu koja će vas provesti kroz sve značajnije bitke prve filmske trilogije. Od samih početaka cijele sage pa do završne bitke na Endoru (povratak Jedija) bit ćete na čelu moćnih trupa i upravljati svakim taktičkim pomakom i trikom. Govori se o četrdesetak kako Imperijinih, tako i bijedno-pobunjeničkih jedinica dragih nam AT-AT-a, AT-ST-a, rebel tenkova, snježnih trkača pa sve do sitnih ali dinamitnih x-wingova i tie fightera! Definitivan mješanac svega i svačega bit će obogaćen i nekim novim jedinicama, a da bi sve bilo u ravnoteži, momci nam najavljuju da će pobunjeničke trupe, iako slabije, biti oklopljenje moćnim štitovima kojima će odolijevati Imperijinim napadima. Ma fućkaš pobunjenike, jedva čekam pod svoju komandu staviti pet-šest AT-AT-a i laserima

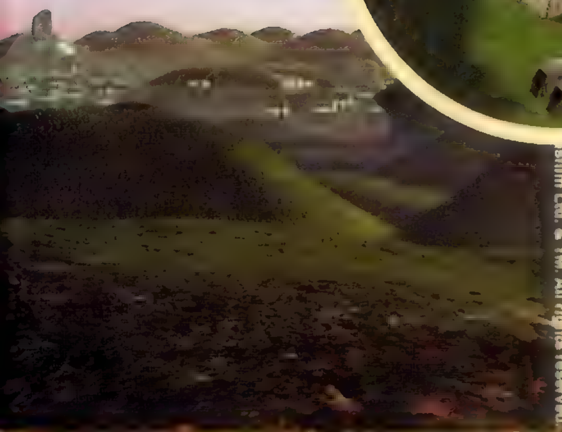
trebala biti konačna i definitivna taktička simulacija u čistokrvnom Star Wars svemiru

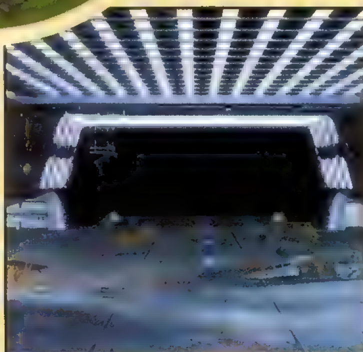


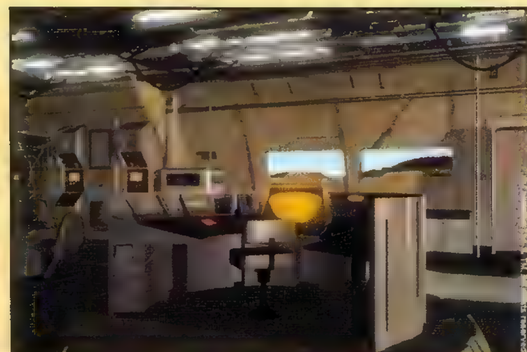


Za razliku od ostalih RTS-ova, ovdje ne postoji "resource management", što fokus igranja prebacuje na samu strategiju i borbu.



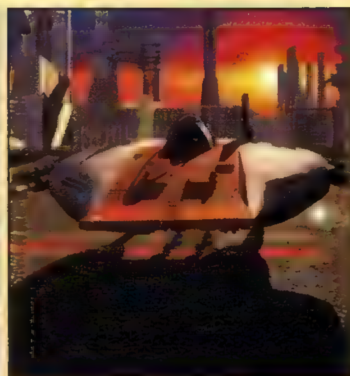








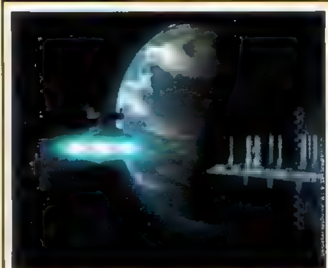
Iako je u kinima prohujao Star Wars "prequel", Force Commandera temelji radnju na poznatim radnjama i događanjima iz prvog dijela poznate filmske trilogije





spaliti sve koji mi se nađu na putu. Da spaljivanje bude što efektnije, pobrinut će se 3D grafički engine za koji ipak ne bismo mogli reći da je u samom vrhu današnje ponude, ali sam siguran da će poslužiti svrsi. 3D prostori u kojima će se odvijati bitke bit će različiti, od snijegom pokrivenog Hotha pa do suncem zapečenog Tatooina, a najbitnije je da će postojati barem deset različitih setova karti. One će itekako doći do izražaja u 24 singleplayer misija i 27 posebnih multyplayer setova... No osim premijernog pojavljivanja Star Wars franšize u jednoj čistokrvnoj RTS-ici, Lucas Arts obećava dodatne novine ne baš tako tipične za ovaj žanr. Ovaj put definitivno neće biti skupljanja resursa i njegovog kasnijeg bezumnog štancanja na bezbrojne tenkove i trupe nego će se sve temeljiti na sustavu komandih bodova. Sinonim za lovu, komandne bodove dobivat ćete nakon svake uspješne misije, utvrđene baze, okupirane neprijateljske strukture ili pak uništene jedinice. Dotične poslije možete rasporediti po volji te si kupiti kvalitetu i kvantitetu trupa koja vam je trenutačno novčano dostupna. Da bi dodatno osigurali taktičko razmišljanje na uštrp bezumnog tank-rusha, autori su implementirali i efektivni maksimum broja jedinica, što znači da u pojedinoj misiji nećete moći, primjerice, imati više od 20 tie bombardera istodobno. Sve bi ovo trebalo osigurati taktičko razmišljanje i isto takve poteze, a kako će sve funkciorati u praksi ostaje da se vidi. Cjelokupnu kontrolu dodatno će olakšati i dinamična kamera za koju se samo nadam da će biti dovoljno intuitivna i jednostavna za uporabu. Za multyplay fanatike dovoljno je reći da je omogućeno igranje najviše četvorici igrača istodobno, a sve ostalo otkrit ćemo kad nam igra konačno i dođe. Zasad nam se čini da bi to mogla biti Star Wars strategija godine te nam ostaje jedino tiho nadanje i nestrpljivo iščekivanje. Let the force be with you.

UKRATKO O LucasArts



Što još reći o ovoj izdavačko-razvojnoj kući osim da nas je dosad uvijek znala počastiti odličnim konverzijama besmrtnih filmova tatice Lucasa... To bi trebala biti garancija da Star Wars: Force Commander neće podbaciti.

Komandirat ćete satnijom AT-AT-a:

- jer je ovo 3D RTS u Star Wars svemiru
- igra ima nevjerojatno moćan soundtrack obogaćen zvucima metal gitare
- jer se u vama krije tamna strana sile

TOMB RAIDER 5

Posljednji trzaji Eidos Interactivea?

Unatoč prijašnjim izjavama, Eidos Interactive u tajnosti priprema peti nastavak Tomb Raidera



I već kad smo se svi ponadali da virtualnu heroinu Laru Croft nećemo vidjeti jedno duže vrijeme, osim možda na kinoplatnu, Eidos je, čini se, zaboravio na svoje obećanje da je četvrti nastavak, The Last Revelation, definitivno i posljednji u serijalu.

Loša ih je financijska situacija natjerala na izdavanje još jednog, petog po redu. Zasad još uvijek nije poznato je li doista riječ o naslovu koji će nositi brojku 5 ili o Tomb Raider igri koja bi trebala nastati prema priči i konceptu istoimenog filma koji bi svoju premijeru trebao doživjeti negdje početkom iduće godine.

◆ **Bilo kako bilo, izvori vrlo bliski Eidosu tvrde da će doći do nastanka barem još jednog Tomb Raider naslova za Playstation i PC platformu, no detalji trenutačno nisu poznati.**

SCHYTEMA ZA LITHTECH

Desetcima razvojnih studija koji su za potrebe kreiranja vlastitih projekata licencirali Monolithov LithTech grafički 3D engine pridružio se i Lantern Playware na čijem je čelu bivši glavni voditelj Prey projekta Paul Schuytema koji trenutačno radi na novoj obradi drevne kineske igre GO koja će zaživjeti kao strategija u stvarnom vremenu zasad pod radnim imenom Forts.

IGRAJTE SE S PAMELOM

Ubi Soft je objavio svoje planove o izdavanju računalne igre utemeljene na svjetski popularnoj TV seriji VIP gdje se u glavnoj ulozi pojavljuje Pamela Lee Anderson. Igra bi se trebala pojaviti krajem godine na više različitih platformi, a Pamela uskočiti u ulogu izazovne Vallery Irons - dakako u digitalnom obliku.

FRANCUZI ŠIRE UTJECAJ

Francuska je izdavačka kuća Cryo Interactive objavila polovicom mjeseca svoju nakanu o preuzimanju sjevernoameričke tvrtke DreamCatcher Interactive čime će, poput Infogramesa, proširiti svoj izdavački utjecaj i na prekooceansko tržište. Inače, DreamCatcher je dosad bio vrlo uspješan izdavač zabavnog softvera na području Sjeverne Amerike i Kanade.

Microsoftov izravni napad na tržište interaktivne zabave

Div iz Redmonda je prošli mjesec na svojoj tradicionalnoj Gamestock konferenciji otkrio izdavačke planove za ovu godinu. Kakve nas igre i hardware očekuju?

Diva iz Redmonda smo donedavno doživljavali ponajprije kao velikog proizvođača i izdavača najrasprostranjenijeg operativnog sustava na svijetu, Windowsa.

U svijetu računalnog softvera mogao je i dalje bezbrižno živjeti kao bubreg u loju, bez ikakvih velikih napora. No, ubrzanim širenjem industrije računalne zabave izdavački je gorostas uvidio mogućnosti koje mu se pružaju i u tom dijelu tržišta te je oštro prionuo poslu kaneći i tu postati sinonim za kvalitetu. Što je Microsoft postigao u svijetu digitalne zabave Age of Empiresom te godinu dana poslije i njegovim sljedbenikom, svi znamo. Prema onome što se moglo vidjeti na ovogodišnjoj Microsoftovoj privatnoj konvenciji posvećenoj igrama, 2000. bi za redmondskog grabežljivca mogla biti dosad najuspješnija godina. Krajem ožujka i početkom veljače održan je Gamestock 2000 gdje je Microsoft uspješno predstavio nešto više od desetak vrlo zanimljivih naslova koji će se pojaviti na tržištu računalnih igara pod njegovom izdavačkim okriljem u idućih godinu dana. Iz niza intrigantnih igara našu su pozornost privukli dosad vrlo malo najavljivani ili uopće nenajavljivani naslovi. Prvi među njima je akcijski RPG naslov Chrisa Taylora, tvorca Total Annihilationa, pod nazivom *Dungeon Siege* koji je od prvoga konceptualnoga najavljivanja napredovao do prve igrive inačice koja je uspjela poprilično oduševiti sve nazočne. Druga dva tematski međusobno povezana tzv. mech naslova dolaze iz FASA Interactivea koji je Microsoft tek odnedavno preuzeo. Riječ je nastavcima polako rastućih franšiza, točnije o *Mech Warrioru 4* koji, osim izrazitije vizualnosti, kani ponuditi i znatno veću interaktivnost prilikom odabira misija te o *Mech Commanderu 2,* igri koja svijet mechova sagledava iz malo drugačije strateške perspektive i koja je u svakom pogledu daleko naprednija od svog ne baš uspješnog prethodnika. Kao priču za sebe i kao najveću zanimljivost za ljubitelje simulacija, Microsoft je na prezentacijskom štandu ponudio *Combat Flight Simulator 2* koji svojom realnošću i kvalitetom uistinu zaslužuje ime što ga nosi.

Od ostalih predstavljenih naslova pozornost su privukla dva naslova Robertstovog Digital Anvila. Dakako, riječ je o akcijskoj svemirskoj simulaciji *Starlancer* te akcijskoj simulaciji nešto drugačijeg tipa, *Loose Cannon*. Među predstavljenim simulacijama utrka našli su se *Motocross Madness 2* i *Midtown Madness 2,* izgrađeni oko sasvim novih grafičkih enginea i nabijeni andrenalinom. Dakako, Microsoft ni ovaj put nije zaboravio na one sklonije sportu te je za njih pripremio *Baseball 2001* i *Links 2001*.

Gamestock, dakako, nije bio ograničen samo na softverske proizvode: kao i prijašnjih godina, predstavljena su Microsoftova hardverska rješenja namijenja igraćoj publici. Točnije, predstavljena su tri nova modela SideWinder serije: *SideWinder Game Voice*, *SideWinder Strategic Commander* te znatno unaprijeđeni *Microsoft Sidewinder Forcefeedback 2*.

◆ **Više detalja o tom hardverskom trojcu kao i o nekim tek predstavljenim Microsoftovih naslova moći ćete čitati u nekom od idućih brojeva Hackera.**







Za 2000. je godinu Microsoft predstavio novu liniju SideWinder hardverskih rješenja od kojih je posebno zanimanje pobudio unaprijeđeni Microsoft Forcefeedback 2


Mec Warrior 4


Mech Commander 2


Motocross Madness 2


Baseball 2001


Combat Flight Simulator 2


Dungeon Siege

EXPANSION ZA PHARAOH

Tvorci vrlo poznatih citybuilding serijala među kojima se našao i posljednje izdani Pharaoh najavili su izdavanje njegova expansiona. Pod nazivom Cleopatra, spomenuti expansion ponudit će vam igranje učetvero sasvim novih kampanja kroz 15 različitih scenarija koji će obuhvatiti posljednje godine slave nekoć moćnoga egipatskog carstva.

MULTIPLAYER SWAT 3

Sierra Studios samo nekoliko mjeseci po izlasku originala najavljuje izazak SWAT 3: Special Editiona, taktičke simulacije iz prvog lica. Osim 16 originalnih misija već viđenih u SWAT-u 3, Special Edition će ponuditi još dodatnih šest, a posebno će biti zanimljiva mogućnost igranja unutar neke od multiplayer varijatni, što bi ovoj igri moglo donijeti veći broj poklonika negoli ih je sam original imao.

NOVA IGRA JANE JENSEN?

Jedna od dizajnera te ujedno začetnik cijeloga serijala romana o Gabriel Knightu, kao i samih igara nastalih prema njima, Jane Jensen je, navodno, počela raditi na sasvim novoj igri. Zasad nije poznato je li možda riječ o još jednom nastavku Gabriel Knigta i je li uopće riječ o igri koju će izdavati Sierra, kao što je to bilo u nekoliko posljednjih igara

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Vodeća Nintendo franšiza daleko od izumiranja

Posljednji nastavak ili tek novi u nizu



Nakon posljednjeg, drugog, nastavka Turoka koji je bio nešto manje uspješan, pomislilo se da Acclaim neće dalje razvijati tu franšizu.

Na kraju je ipak ispalo drugačije. Kako stvari trenutačno stoje, dok postoji Nintendo i bilo kakva njegova konzola, Acclaim će Turoka uporno proguravati kao jednu od svojih vodećih franšiza. Treći nastavak stiže nam pod nazivom Turok 3: Shadow of Oblivion u drugoj polovici godine; dakako, premijerno u Nintendo 64 inačici, a nedugo potom i u inačici za PC računala. Priču nije vrijedno spominjati jer je jednako otrcana kao i ona u prošlom nastavku. Uglavnom, "veliko zlo" je "igrom slučaja" ponovno preživjelo te zaprijetilo Turokovom svijetu, a vama ne preostaje drugo nego krenuti u spašavanje čovječanstva gdje će vam se na putu naći više od 40 raznovrsnih neprijatelja raspoređenih u 20-ak pomno dizajniranih razina. Ono što je ipak u trećem Turoku zanimljivije nego u prethodnicima mu je multiplayer opcija koja će vam dati mogućnost igranja na 48 različitih mapa s brojnim novim dodatnim modovima.

◆ **Da bi cijela igra još bolje izgledala, dodana joj je vrlo ugodna orkestralna glazba i poveća količina digitaliziranoga govora koji vas prati kroz priču.**



Odlična prodaja AoE 2

Kao i s prvim Age of Empiresom, Microsoft je postigao neočekivano velik financijski uspjeh i s njegovim nastavkom koji je, prema posljednjim podatcima, prodan u više od 2 milijuna primjeraka našavši se u samom vrhu najprodavanijih računalnih igara u 1999. godini, rame uz rame s naslovima kao što su Roller Coaster Tycoon i slični. Nije li i to [illegible] dokaz da, bez obzira na astronomske figure koje postižu određeni konzolaški naslovi, industrija računalnih igara za PC platformu itekako ima velikih potencijala.



Lucas Artsov pohod na Dreamcast

Sega svim snagama u borbi za opstanak

Sega America je objavila da je, iako polako, rastućem broju proizvođača igara za svoju Dreamcast konzolu pribrojila i Lucas Arts koji se obvezao da će uskoro izdati niz naslova optimiziranih za spomenutu platformu.

Prva u nizu bit će već na drugim platformama izašli Star Wars: Episode 1 Racer koji će iskoristiti sve vizualne sposobnosti Dreamcasta ne bi li igračima pružio vrhunski osjećaj zabave. Za očekivati je da će nedugo potom pojaviti još neki Star Wars naslovi posebno namijenjeni Seginoj konzoli.



Star Wars: Episode 1 Racer prvo je Lucas Artsovo izdanje koje će se pojaviti na Seginom Dreamcastu

& TM. All rights reserved.

Digitalni usporedni svjetovi

Ponovno nešto drugačije iz ruku tvoraca Omikrona

Quantic Dreams, famozni tvorci Omikrona koji je možda ponajviše ostao zapamćen po ulozi virtualnog Davida Bowiera, ponovno neumorno rade na novom koncepcijski jednako izazovnom naslovu.

Igra prati usporedno dva svijeta, srednjovjekovno fantazijsko doba te današnji London. Misterijima isprepletena priča započinje borbom mladog dječaka koji nastoji svoj svijet obraniti od velikog ništavila koje izjeda fantazijski svijet u kojem živi. Kako bi riješio probleme koje su se nadvili nad njegovu domovinu, dječak će se, osim na pomoć svojih životinjskih prijatelja, morati osloniti i na svoju sestru, napuštenu djevojčicu koja živi u Londonu. Ako vam priča uopće nije jasna, ne brinite se, nije ni nama, no u Quantic Dreamsima tvrde da će Quark upravo svom iznimnom konceptu moći zahvaliti posebnu atmosferu i zanimljivost, kao što je to uostalom bio slučaj i kod Omikrona. Što se pak grafičke strane igre tiče, programeri su se ponovno odlučili na uporabu Omikronovog enginea, s tim da su ga optimizacijama dotjerali korak dalje. Isto je učinjeno i s ostalim njegovim dijelovima kao što su AI svih virtualnih bića u igri i dr.

◆ **Datum izlaska zasad je nepoznat, uskoro će biti objavljen.**





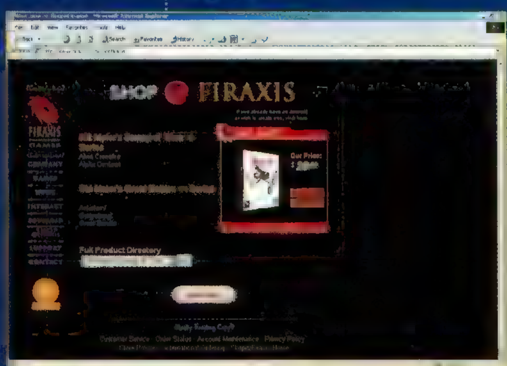
Firaxis.com

Specijalizirani Internet dućan

Rastućoj grupaciji izdavača igara koji nastoje svojim kupcima prići korak bliže otvaranjem vlastitih Internet dućana u kojima, osim svojih osnovnih proizvoda, brojnih računalnih naslova, nastoje ponuditi i druge stvarčice vezane uz same igre (majce, ruksake i slično) pridružio se i Firaxis.

Za razliku od [illegible] Internet dućan ponuditi na malo široj, internacionalnoj razini pa tako ni ljudi izvan USA, uključujući i nas, neće ostati uskraćeni za taj izravni i korisni način nabavljanja igara.

◆ **Imate li karticu, iskreno vam preporučujemo ovaj način kupnje.**



Big Huge Games

Brian Reynolds pokreće novu tvrku

Najaviši svoj prošlomjesečni odlazak iz matične tvrtke čiji je bio i suosnivač, uspješni mladi dizajner Brian Reynolds osnovao je ubrzo novu tvrtku.

Big Huge Games, kako je ime novog razvojnog studija, će u početku biti u cijelosti sastavljen od negdašnjih zaposlenika Firaxisa koji su se zajedno s Reynoldsom, radi brojnih nesuglasica, odlučili napustiti Sid Meira i njegove razvojne timove. Nekoliko prvih projekata BHG-a bit će real-time strategije za čiji će se razvoj tvrtka u skoroj budućnosti posebno specijalizirati kaneći unijeti nove standarde kvalitete u taj trenutačno ne baš maštoviti žanr.

◆ **Ljudi koji čine Big Huge Games imaju i više nego potrebno iskustvo za stvara–nje vrlo uspješnih projekata s obzirom da se među naslovima na kojima su radili nalaze i hitovi kao što su Alpha Centauri, Civiliazion I i II, Alien Crossfire itd.**

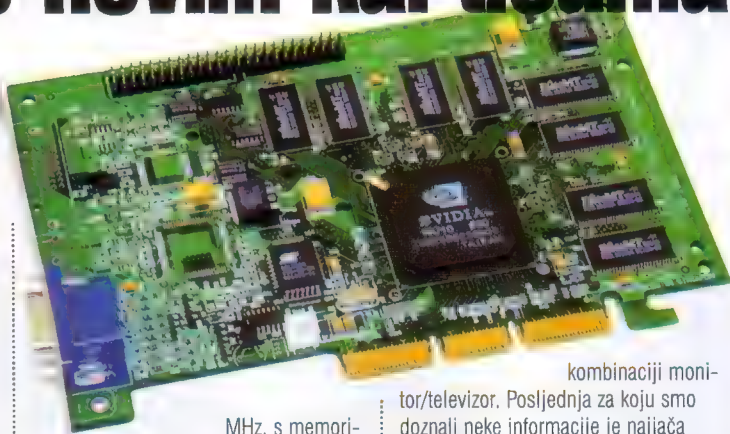


Prošao je još jedan dinamičan mjesec. Prošao je glomazni CeBit. Lansiran je Playstation 2. Koliko će dugo konzolaši uživati u ljepšoj grafici i boljim igrama od onih na PC-u. Ne dugo, sudeći po tome kako je nVidija naoštrila pandže – preuzimajući većinu vijesti ovomjesečnog Tech Infoa

nVIDIA

Procurili detalji o novim karticama

U javnost konačno procurili neki detalji o idućoj generaciji grafičkih kartica vodeće svjetske tvrtke na tom području - nVidije



Prva koja će se pojaviti nakon GeForcea 256 razvija se pod kodnim imenom nV11 (GeForce 256 bio je nV10). Nakon nje će u određenim vremenskim razmacima uslijediti zvjerka pod imenom nV15 i, vjerovali ili ne, nV20!

nV11 će biti svojevrsna oslabljena inačica nV15 kartice. Rabit će 0,18-mikronsku tehnologiju, jezgra će joj raditi na 160 MHz, a memorija na 183 MHz. Imat će 32 ili 64 MB memorije, a proizvođači će se moći odlučiti između 128-bitnog SDRAM-a i 64-bitne DDR memorije. nV11 će biti namijenjena sustavima srednje snage (argh... kako li će onda izgledati jaki sustavi?). Sam čip će podržavati simultan prikaz na dva monitora, slično kao kod G400 (a vi ste nas blijedo gledali kad smo proglašavali Matrox prorocima). Performanse kartice bit će otprilike 1,5 puta bolje od GeForce 256, u nekim slučajevima i više, pogotovo kod aplikacija koje koriste multiteksturiranje (npr. Quake 3).

Sve nove nVidija kartice koristit će jedinstvene drivere. Creative i mnoge druge tvrtke rade na novim proizvodima koji će u sebi sadržati novi čip za koji se očekuje da će na tržište stići početkom proljeća. nV15 će pak raditi na 135 MHz, s memorijom na 333 MHz (očigledno je riječ o DDR memoriji).

Podržavat će do 128 MB memoriju, a imat će ugrađene i neke nove funkcije koje će dodatno ubrzati prikaz. nV 15 bit će gotovo trostruko brža nego GeForce 256 kartica. Kao i nV11, nudit će simultani prikaz na 2 monitora ili u kombinaciji monitor/televizor. Posljednja za koju smo doznali neke informacije je najjača nV20 kartica. Navodno će sam čip biti iznimno kompleksan te će sadržavati više od 20 milijuna tranzistora. Kartice će biti dostupne do kraja godine, a na tržište će biti puštene 6 mjeseci nakon nV15 modela. Bit će namijenjene ambicioznim igračima i vizualizacijskim profesionalcima.

Uskoro i na prijenosnicima

nV11, idući nVidijin čip, sretat ćemo i na prijenosnicima

ATI konačno dobiva konkurenciju na polju prijenosnih računala gdje je dosad bio apsolutni vladar sa svojim čipom Rage Mobility. Bit će to zanimljiva borba u kojoj ne polažemo baš previše nade u preživljavanje ATI-a sudeći prema trenuačnoj snazi nVidije na polju računalne grafike. Započinje li doba 3D igara i na prijenosnim računalima? Nadamo se...



CEBIT 2000

nVidia na CeBitu skrivala novitete kao zmija noge

Što je i krajnje logično, ako malo razmislite



Naime, trenutačno nVidija vlada sa svojim GeForce 256 čipom, i nitko joj nije ni blizu. Zašto bi predstavljali svijetu na velika zvona svoju novu tehnologiju i na taj si način pokvarili izvrsnu prodaju GeForce kartica?

Zanimljiva je anegdota vezana uz postupak 3Dfxovog djelatnika na sajmu. On je, naime, na novinarsko pitanje zašto smatra da od nVidijine nove kartice nema ni traga ni glasa na sajmu, odgovorio da je "nVidiju strah 3Dfxa." Siguran sam da biste željeli da je tako, no trenutačno je ta tvrdnja vrlo daleko od istine... nVidia trenutačno drži čak 46% tržišta grafičkih kartica, a 3Dfx samo 11%, na četvrtom je mjestu - ispred su još ATI i S3.

Najavljen čip s podrškom za T&L

Na CeBitu je i ATI najavio svoj novi T&L grafički čipset

Riječ je o proizvodu čudnog imena, S1-370, čiju je jezgru proizvela donedavno nepoznata tvrtka ArtX. Pomniji pratitelji zbivanja u industriji zabavne elektronike zapazit će da je riječ o tvrtki koja je proizvela grafičku jezgru za Nintendovu novu konzolu Dolphin. Na CeBitu su predstavljene i prve matične ploče u koje je integriran taj čipset.



Novi 3D čip neće biti brži od nVidijinih nedodirljivih novih trkača, ali uz razumnu cijenu, ima dobre šanse zauzeti određeni dio tržišta.

Globalnet Internet

Napokon po lokalnoj tarifi iz cijele Hrvatske

Nakon dugotrajnog monopolističkog stava HT-a prema malim privatnim ISP-ovima, konačno im je dodijeljen jedinstven pozivni broj kojim korisnici mogu pristupiti Internetu po lokalnoj tarifi iz svakog dijela Hrvatske. Globalnetu je otvoren novi jedinstveni broj 063/11 11 11 za pristup Internetu preko modemskih ulaza. Upravo dok ovo čitate, broj bi trebao iz faze testiranja prijeći u komercijalnu uporabu. HT je u rad pustio 063 telefonski area kod koji će odskora koristiti svi davatelji Internet usluga. Dodatne informacije mogu se dobiti na brojevima: 01/655 52 55; 655 55 25.



BUDUĆNOST

Ericssonova vizija

Ericsson, europski gigant telekomunikacijske opreme, je na ovogodišnjem CeBitu predstavio potpuno funkcionalan bežični uređaj koji objedinjuje Internet, GSM, GPRS, GPS, WAP i brojne ostale standarde

Kao prvo, uređaj ćete moći koristiti kao globalni bežični telefon zahvaljujući radu na svim trima frekvencijama GSM mreža (900/1800/1900 MHz).

Zahvaljujući zaslonu osjetljivom na dodir u boji , preko GSM-a će se moći potpuno normalno pristupiti Interentu i surfati - i to preko WAP ili HTML standarda. Podržani su i budući standardi (HSCD te GPRS) koji će višestruko ubrzati dosadašnju maksimalnu brzinu bežičnog pristupa Internetu od 14,400 bps. Posebno su zanimljive GPS funkcije ovog uređajčića. On će uredno bilježiti gdje ste zahvaljujući Globas Postioning sustavu i ovisno o tome pokretati specijalizirane aplikacije komformirane okolišu u kojem se trenutačno nalazite. Na malom je Communicatoru moguće igrati i igrice, napisati tekst ili e-mail, a ako nemate ništa pametnije raditi, možete jednostavno slušati Mpeg 3 glazbu. Uređaj podržava bežićni standard umrežavanja Bluetooth. Eto. A mislili ste da su mobilni telefoni luda stvar...





AMD pretekao Intel u utrci do 1 GHz

6.3. će ostati zlatnim slovima zabilježen u povijesti osobnih računala

Tog je datuma tržište ugledalo prvi procesor koji radi na frekvenciji od 1 GHz. Na tržište su zajedno izbačeni modeli Athlona na 900, 950 i 1000 MHz.

Takav razvoj događaja malo koga nije iznenadio jer su samo desetak dana prije kolale vijesti da će 1 GHz procesori ugledati svjetlo dana tek polovicom godine. Novi će procesori odmah biti dostupni u velikim količinama tako da neće biti nestašice i čekanja na naručeno računalo.

Ni Intel ne spava. Oni su svoje 1 GHz modele izdali samo nekoliko dana nakon AMD-a, no to više nije bilo zanimljivo jer nisu bili prvi...

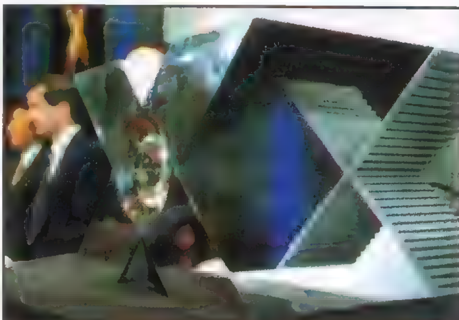
MICROSOFT

X-Box ipak stvarnost!

Što se više približava Game Developer's Conference, skup stručnjaka igraće industrije, sve više raste i iščekivanje novog X-Boxa

Hoće li konačno službeno biti najavljen? Dosad je iscurilo dosta informacija o Microsoftovoj novoj konzoli i evo kako će ona otprilike izgledati.

Glavna je ideja ostvariti da se na konzoli veličine Playstationa vrte Windows kompatibilne igre. Sukladno tome, operativni će sustav biti očerupana inačica Windowsa minimalne veličine i maksimalnih performansi. Jezgra operativnog sustava će najvjerojatnije biti ugrađena u ROM-u (Read Only Memory) na samoj matičnoj ploči. Od početka su spekulacije nekako više na Athlonovoj strani, što zbog bolje cijene, što zbog većih performansi. Minimalno na 600 MHz. Memorije će biti 128 MB. A grafička će biti - pazite sada – nova nVidijina nV15, a moći će se spajati na TV ili na računalni monitor. Sva periferija vezat će se na uređaj putem USB porta – od čvrstih diskova do modema. Postojanje čvrstog diska je upitno, ali je zato sigurno da će osnovni medij biti DVD te da će konzola imati mogućnost reprodukcije DVD filmova. Igraći kontroleri – Microsoftovi, Force Feedback zasigurno, spojivi preko USB-a. Cijena konzole bit će između 200 i 300 dolara, na tržištu se očekuje početkom Clarkove 2001., a možda čak i za Božić tekuće nam godine. Inače, Microsoft je nedavno kupio domenu www.xbox.com.



Izvoz PS2 konzola nelegalan - čekamo jesen?

U prva 3 dana od premijere nove Sonyjeve konzole prodano je više od milijun komada. To je deset puta veći rezultat nego što ga je postigla prva, originalna Playstation konzola! Bilo bi prodano još 300 000 više da nije došlo do male nestašice, ali ne konzola, nego memorijskih Flash kartica o čijoj raspoloživosti ovisi Sony zbog vanjskih dobavljača. Mnoštvo ambicioznih konzolaša pohitalo je u Japan po svoj primjerak. Svaki kupac može kupiti samo jedan primjerak! U PS2 zajednici pojavile su se i glasine da će biti zabranjen izvoz PS2 konzola iz Japana, tako da će se mnogi potencijalni kupci morati strpiti do jeseni, kad će konzola biti lansirana u Americi i Europi!



GDJE JE NAJBOLJA PUCAĆINA NA NET-u?



NA G.NET.HR-u!

RASTURITE PROTIVNIKE!

* QUAKE 3 ARENA FULL
* UNREAL TOURNAMENT



Kod nas igraju najbolji igrači

BUTCHER • SONIX

FEARNOT • ARISTOTEL

Posjetite nas na adresi

http://g.net.hr/



www.hp.com



Samo stvarnost izgleda stvarnije.

Iskre ne možete izbjeći. Gotovo da su stvarne.
To je stoga što je prilikom ispisa korišten najsuvremeniji inkjet postupak ispisivanja.
Revolucionarna Hewlett-Packard PhotoREt tehnologija preciznog ispisa.



Ne samo da omogućuje miješanje do 29 kapljica tinte na svakoj mikroskopskoj točkici, već to čini i velikom brzinom. Zato ćete, bez obzira koliko vam se žurilo, uvijek dobivati fotografske slike izuzetne kakvoće. Bolje od toga nećete pronaći. Osim, naravno, u samoj stvarnosti.

HP PhotoSmart i DeskJet pisači.



TOKYO POSJETILI Krešimir Mijić i Dario Zrno AUTOR REPORTAŽE Krešimir Mijić

KONICHIWA!



Vaš novinar na ulazu u PlayStation Festival 2000

Sonyjeva svjetska pretpremijera PlayStation 2 konzole

Od 18. do 20. veljače tvrtka Sony je u samom srcu Japana, u Tokiju, organizirala svjetsku pretpremijeru PlayStation 2 konzole. PlayStation festival 2000 bio je organiziran s namjerom da domaćoj, japanskoj, publici predstavi PS2 konzolu prije nego što njena prodaja počne. A znamo da je ona zasad počela samo u Japanu, za nekoliko će mjeseci početi u Americi, a tek nakon toga i u Europi

Hostesa kao Kineza. Ma, mislio sam Japanaca



Pokraj ovakvog živog putokaza teško se izgubiti



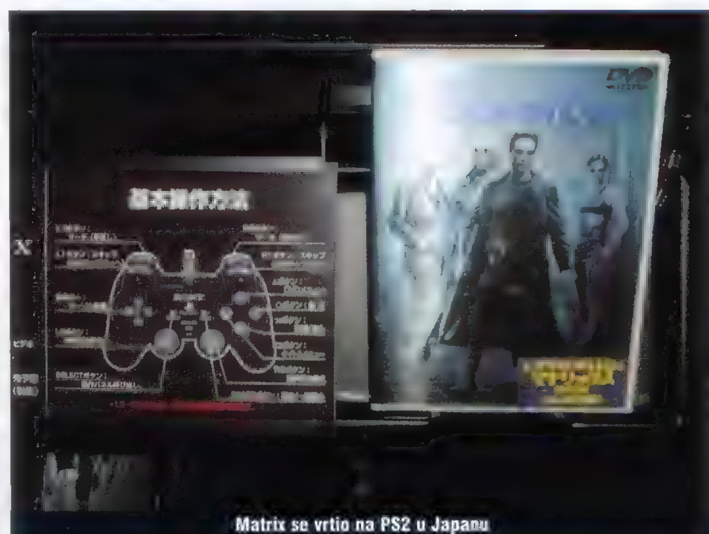
Ken Kuturagi otvara Festival

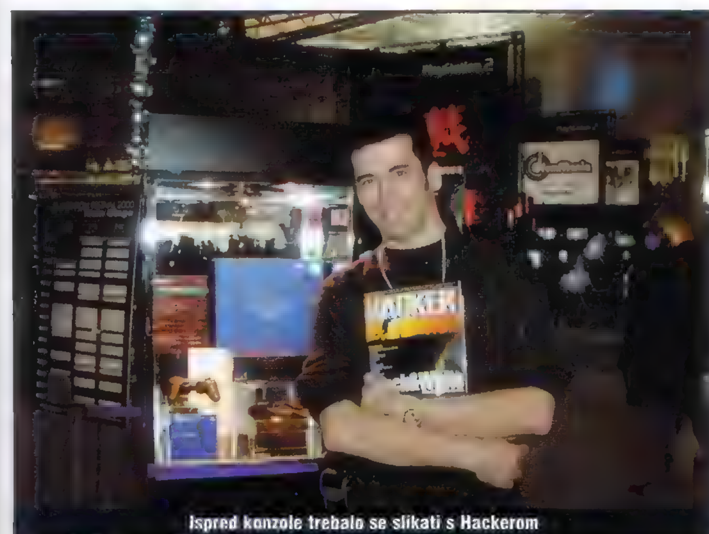
Osim dobro potkožene japanske publike kojoj neće biti problem izdvojiti 400 $, koliko je sada cijena PS2 u Japanu, na ovom je festivalu, uz nekolicinu probranih europskih novinara koje je ugostila tvrtka Sony, bila nazočna i novinarska ekipa Janus Pressa u sastavu Dario Zrno, urednik našeg PlayStation časopisa PSX, i Krešimir Mijić, koji piše ove retke za Hacker i za Janusov informatički dvotjednik InfoExpress

Važnost koju je Sony dao odabranoj grupici novinara najbolje pokazuje to što ih je sve pozvao u svoj neboder u kojem je smještena sva logistika za izradu računalnih igara i ondje im predstavio tvorce igara kao što su Gran Tourismo, Gran Tourismo 2000, chase the Express i druge. A oni su odgovarali na bezbroj pitanja o starim i novim igrama, no o tome možete više pročitati u novom broju PSX-a koji Dario Zrno upravo sprema.

Da ne duljimo više. PLAYSTATION FESTIVAL 2000 smjestio se na najvećem i najmodernijem japanskom sajmištu pod imenom Makuhari Messe. Makuhari je smješten u oblasti Chiba i to je golem sajmišni kompleks koji sadrži desetak najmodernijih


S PlayStation hostesom ispred brda PS2 konzola

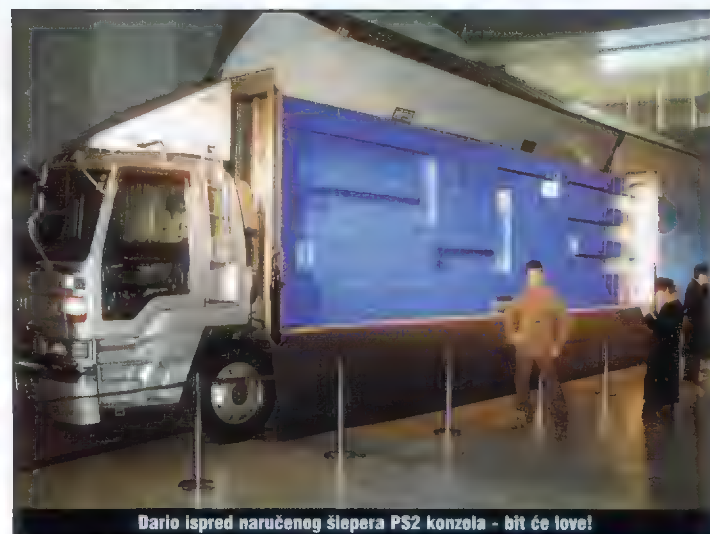

Matrix se vrtio na PS2 u Japanu



Ispred konzole trebalo se slikati s Hackerom



Matrix se vrtio na PS2 u Japanu


Dario ispred naručenog šlepera PS2 konzola - bit će love!

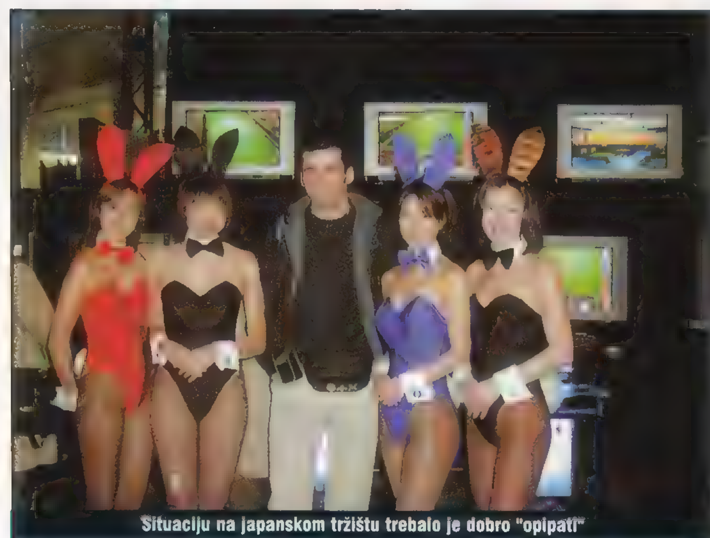
hotela, parkirališta, shoping centre, restorane, autosalone i nebrojeno mnogo ostalih stvari koje bi bilo kome mogle zatrebati. Usporedba sa Zagrebačkim velesajmom nije baš najpametnija stvar jer na Makuhariju zahodi izgledaju kao u zagrebačkom Sheratonu. Festival je otvorio sam Ken Kuturagi, čovjek koji je izmislio PlayStation i koji u modernoj industiji zabave ima ugled poluboga čije riječi otkrivaju budućnost. Nije malo kad se zna da je on ipak čovjek, ali da vraški dobro zna što će se u budućnosti dogoditi, to stoji jer je on sam kreira. Uz popratni govor, predstavio je javnosti PlayStation 2 konzolu, kutiju i sve ostale hardverske dodatke koji će se prodavati u paketu. Osim klasičnih, općepoznatih dodataka svakom PlayStation vlasniku (konzola,

Gran Turismo 2000 oduševio posjetitelje Festivala

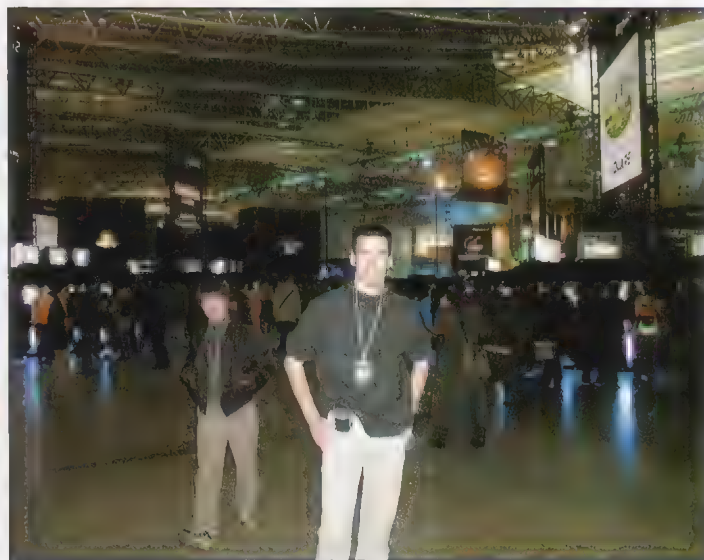
Treba li što reći o živućoj legendi, Gran Turismu? Dođete na sajam, odvozite deset minuta gradske vožnje na stazi nalik onoj u Seattleu iz GT 2, izbacite jezik do poda od svih tih efekata i objekata koji tako jasno i glatko prolaze pokraj vas. Stisnete kontrole misleći da su digitalne, ali se sjetite da u ruci držite dual shock 2 koji je potpuno analogan. Željni eksperimenta, stisnete lagano X, a motor tiho zabruji... malo jače i lagani pokret... nakon pet minuta shvatite da grčevito pritišćete gumb, motor snažno urla, a gume vrište od iznemoglosti. Sunce na trenutke obasjava uglancani auto dok okolne zgrade reflektiraju sve u staklu. Konačno shvaćate da su kontrole savršene i, koliko god mislili da je to nemoguće, bolje nego u GT 2. Idući dan otišli smo u Sonyjevu zgradu na intervju s Kazunuori Yamauchiem, glavnim i odgovornim "krivcem" što GT uopće postoji, a on vam kaže: "Gran Turismo 2000, te onaj demo koji ste imali priliku odigrati, u ranoj je fazi izrade, pokazuje tek 20% od konačnog proizvoda. Želim popraviti grafiku barem pet puta!" Kompletan intervju donosimo u časopisu PSX.




Poludi, Dario, poludi!


Situaciju na japanskom tržištu trebalo je dobro "opipati"


Makuhari Messe - sajmište budućnosti




I kad se radi, nađe se vremena za zabavu

Ridge Racer V trenutačno najveći hit za PS2

Namco je izložio najbolje igre na sajmu pa je gužva na njihovim štandovima bila opravdano najveća. Jednosatna čekanja nisu smetala uporne Japance, a sretnici koji su nakratko zaigrali Ridge ili Tekken odlazili su sa smješkom na licu i spoznajom što iduće nabaviti. Peti nastavak Ridge serijala više podsjeća na originalni Rage Racer nego na četvorku. Staze su sve u gradu, a izbor auta je mnogo manji. Razlog je zasigurno vrlo kratko vrijeme izrade igre, no ipak Ridge Racer V ima mnogo toga za ponuditi. Prije svega mislim na vrlo brzu i glatku jurnjavu (konstantnih 60fps-a, za razliku od 30fps-a u Ridge Raceru R4) koja je izvedena u prekrasnoj grafici. Pogledajte slike te ih "pokrenite" u mašti da biste stvorili približnu sliku kako to izgleda. Osjećaj vožnje i dalje je isti, arkadni, s tom razlikom da je upravljanje mnogo preciznije zbog svoje glatkoće. Ovakva nam igra definitivno treba za PC. Opis ovog trenutačno najvećeg hita za PS2 pročitajte u PSX-u.



memory card, dual shock kontroler, AV i strujni kabel te demo disc), u paketu se nalazi i Uility disk koji sadrži sve drivere potrebne za repodukciju DVD-a (potrebno ih je snimiti na memory card). U drugom dijelu govora, Ken Kutaragi se ispričao svim korisnicima Interneta koji su se bezuspješno pokušavali spojiti na playstation.com (japan) site tijekom njegovog prvog operativnog dana. Čini se da Sonyjev IBM server nije mogao izdržati navalu od 100 000 ljudi u prvoj minuti rada, pa se srušio. Čini se da ni u Sonyju nisu očekivali toliku pomamu... Nešto posebno o mogućnostima PS 2 konzole i Interneta Kuturagi nije isticao, to vjerojatno čuva za E3 u Los Angelesu u svibnju, kad će stvari biti malo definiranije i kad će opet svojim izjavama dići prašinu. Uostalom, čitat ćete o

Izloženi primjerci bili su iza debelog stakla


Opa! Sprženi CD-i u PS2!


Dariju se pogoršalo otkad se dočepao prvih PS2 igara

tome u svibanjskom broju Hackera ili PSX-a, kao i obično. Na ulazu u sajam dočekalo nas je nekoliko stotina PlayStation hostesa pozdravljajući nas japanskim pozdravom *konnichiwa!* Na samom sajmu bilo je moguće zaigrati 30 igara za PS2 konzolu na 500 igraćih mjesta sastavljenih od Sonyjevog wide screen televizora i PS2 konzole s dva dual shocka. Od igara koje su predstavljene trebalo bi posebno izdvojiti Gran Tourismo 2000, Ridge Racer 5, A-Train 6, Snowboard Supercross, Tekken Tag Tournament, Kessen ili Driving Emotion Type-S. No, brojni posjetitelji sajma uživali su i u nekim tradicionalnim japanskim igrama koje nama baš nisu bile jasne. Sve igre koje smo igrali izgledaju odlično i može se reći da je napravljen veliki pomak u kvaliteti u odnosu na igre za sada već staru konzolu. A pri tom se mora uzeti u obzir da smo mi odigrali samo pokusne inačice koje još nisu do kraja završene i da je to tek prva generacija igara za PS2 i da će, kako vrijeme prolazi, igre biti sve bolje i bolje. Velika je pozornost posvećena i prezentaciji PS2 kao DVD playera. Na četrdesetak konzola mogli ste gledati hit film Matrix koji je tijekom ožujka doživio svoju DVD premijeru u Japanu. Ono što smo vidjeli, oduševilo nas je. PS2 će biti odlična konzola i sasvim dobar DVD player koji će nam omogućiti i gledanje filmova na DVD-u. Iako ćemo se do pojave PS2 konzole u legalnoj prodaji u Hrvaskoj još malo strpiti, već sad nam je jasno da će osvojiti srca čak i onih koji su dosad bili imuni na njenog prethodnika. A tu spadaju i mnogi od vas.

 PIŠE Kristina Jeren FOTO Mislav Mataija

S PONOSOM VAM PREDSTAVLJAMO...

CroTeam

Donosimo vam intervju sa skupinom mladih entuzijasta koji se odriču svog slobodnog vremena da bismo mi poslije mogli reći: ovu su igru napravili naši dečki!

Oboružani nenormalnom količinom znatiželje, Mislav Mataija i moja malenkost krenuli smo jednog prekrasnog sunčanog jutra (lažem, padala je kiša, ali to je radi atmosfere) na sastanak s dečkima iz CroTeama. Povod je bio njihov najnoviji projekt, igra Serious Sam, 3D shooter koji nestrpljivo čeka ugledati svjetlo dana. Ono što smo na tom susretu doživjeli bilo je mnogo više od onoga što smo očekivali. Priznajte, tko od nas ima visoko mišljenje o hrvatskoj demo sceni kad na prste jedne ruke možemo nabrojati realizirane projekte. Iz ovog smo susreta zaključili da je ta scena itekako živa i da ima sve predispozicije, barem što se ljudi i njihovih ideja tiče, da preraste u ozbiljnu game produkciju koja bi konkurirala, a zašto ne, i najvećima.

Za naše čitatelje koji se prvi put susreću s CroTeamom, recite tko ste vi?

CroTeam je skupina mladih, perspektivnih ljudi koji sve svoje slobodno vrijeme programiraju igre. Čine je mladići iz Zagreba, mahom diplomirani inženjeri (a ima i magistara!) koji su apsolutni zaljubljenici u računala, igre i sve što ima veze s njima. FER-ovci, ekonomisti, grafičari, ima nas sa svih strana.

Za postojanje vašeg teama čuo je uži krug ljudi, je li to zato što vaša aktivnost ne seže u daleku prošlost?

Upravo suprotno, CroTeam je osnovan još 1993., dakle prije sedam godina, a formalnom okupljanju prethodila su dugotrajna prijateljstva i poznanstva koja puštaju korijene u srednjoškolske pa čak i osnovnoškolske dane. Uvijek smo nešto petljali po računalima, počevši od Spectruma nadalje, a onda se jednog dana stvorila ideja da udružimo napore. I tako su prijateljske veze dobile još jednu dimenziju, poslovnu. Sad ovo poslovno zvuči dosta ozbiljno i odraslo, ali kad je, kao u našem slučaju, riječ o poslu koji neizmjerno volite i koji zapravo doživljavate kao zabavu, onda to cijeloj situaciji daje jednu sasvim novu dimenziju. Veselite se svakom novom susretu. Uz manje korekcije, izvorni sastav CroTeama održao se do danas.

Bavimo se ovim poslom zato što ga volimo. Još ako se to što radimo sviđa ljudima, nitko sretniji od nas!

Kakva je bila atmosfera te davne 1993. godine? Većina naših čitatelja, pa i ja, bili smo tada prilično mladahni... kako su razmišljali tadašnji 20-21-godišnjaci?

Tada smo bili iznimn vezani za Amiga scenu. I nismo bili jedini koji su se bavili tim poslom, uz nas je postojalo nekoliko teamova, ali nažalost, danas od njih nije previše ostalo... Kad smo odlučili raditi igru za Amigu, najteži dio posla bilo je naći nekoga tko će vas promovirati i zastupati. Imali smo sreće i stupili u neke kontakte koji, nažalost, nisu bili u našoj zemlji, nego u inozemstvu. I tako smo počeli planirati naš prvi veliki projekt. Bila je riječ o nogometu, dakako (ah, dečki! op.a.)! Tada je Sensible Soccer bio car, a mi smo odlučili konkurirati upravo njemu. Naš je moto oduvijek bio i ostao: napadati najveće. Igra se zvala Football Glory, a izašla je krajem 1994. pod labelom Black Legend ltd. Dovršili smo je relativno brzo, u samo osam mjeseci, a postigla je neočekivano velik uspjeh, u jednom je Amiga časopisu proglašena najboljom sportskom igrom godine.

Zašto je taj iznimno veliki uspjeh za team iz jedne ovako male zemlje kod nas prošao gotovo nezapaženo, bez neke veće fame? Vatreni amigaši sigurno su čuli za Football Glory, ali onima malo manje upućenima ovo je sigurno prvi glas...

Problem je upravo u tome što smo mi mala zemlja u kojoj tržište igara, u onakvom obliku u kakvom je vani, ne postoji. Nema korporacija koje bi bile zainteresirane ulagati u takvo što. Nažalost, moramo priznati da Hrvatskoj tek predstoji stvaranje takve scene. Zato su i timovi poput našeg prava rijetkost.

Imate li zbog toga visoko mišljenje o sebi ? Da kojim slučajem živite u Americi, možda biste potonuli u sivilo prosječnosti?

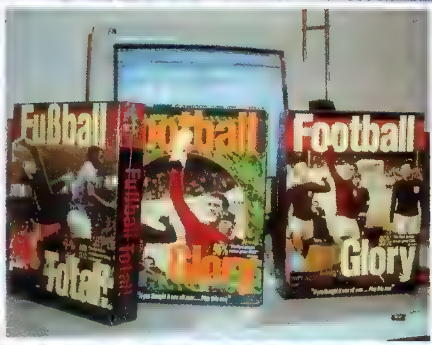
Ne, mi ne mislimo da smo jedini u Hrvatskoj koji znaju napraviti kvalitetnu igru jer kod nas nije problem znanje, nego nedostatak novca, i to je razlog što se malo ljudi bavi ovim poslom. Sve što radimo, sami financiramo, odnosno mi i naši roditelji. Nema smisla uspoređivati standard prosječnog Amerikanca i Hrvata. Znači, već u samom startu nama je teže, a da ne govorimo o osobnim kontaktima s ljudima u tom poslu, koji su nužni, ali i iznimno skupi. Mi se ne možemo danas sjetiti i odletjeti u Englesku ili Ameriku pročavrljati malo s potencijalnim izdavačem. Doduše, postoji Internet, ali osobni je kontakt iznimno važan. Da živimo u Americi, to bi bila potpuno drukčija priča, s našom upornošću i voljom mislim da bismo daleko dogurali.

Je li vam uspjeh Football Gloryja udario u glavu? Ne događa se svaki dan da se netko iz Hrvatske tako brzo probije na svjetskoj sceni. Jeste li sjeli i čekali da vas zapljusnu valovi ponuda najeminentnijih izdavača?

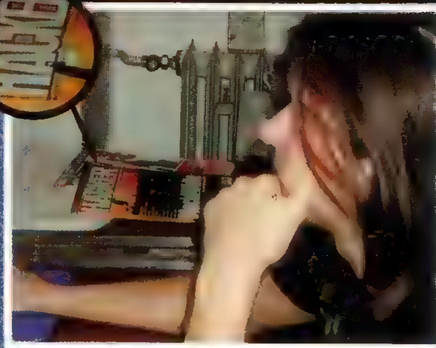
Naš cilj nije rad za biznismene, nego za ljude, igrače i njihovo nam je mišljenje najvažnije. Uostalom, u ovom poslu nismo zbog novca, nego zato što volimo taj posao. Ako od njega budemo mogli jednog dana i pristojno živjeti, nitko sretniji od nas. Dakle, nastavili smo s poslom, 1995. je izašla PC inačica igre, ali smo tu imali peh - nedugo nakon njenog izlaska naš je izdavač propao, a s njim i cijela priča oko eventualnog ponavljanja uspjeha inačice za Amigu. No to nas nije obeshrabrilo, upravo suprotno, odlučili smo napraviti nastavak za Amigu. Projekt se zvao 5A-Side Soccer i tu smo igru slali u Japan na Enix Game Software Contest (1998. godina), gdje smo osvojili drugu nagradu. Nagrada je bila šuškavog karaktera, igra nažalost nije nikad izdana. Ne smijemo zaboraviti ni naš projekt za domaće tržište, konkretnije igru Save the Earth za Turbo Limach Show (to je ono kad dečki gađaju ekran lopticama, op.a.), rađenu također za Amigu.

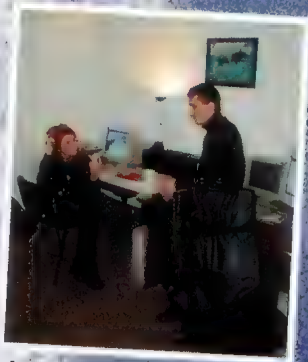
Budući da tako mnogo radite i većinu vremena provodite za računalima, jeste li se otuđili od vanjskog svijeta? Imate li uopće slobodnog vremena?

Istina je da mnogo vremena provodimo radeći, ali to ne znači da smo izgubili interes i za druge stvari. Poslije posla najvažnija nam je, naravno, obitelj i djevojke. Uz posao uvijek ide glazba, a slušamo sve, od klasike i new agea do techna, metala, rocka, punka, kako tko i kako kad. Uglavnom je slušamo preko slušalica, da ne idemo jedni drugima na živce. U ono malo slobodnog vremena svatko nađe neku zanimaciju, recimo Davor igra nogomet, Roman gleda nogomet, Admir je vječni student, Dean se windsurfa, Alen nema slobodnog vremena, a kad bi ga imao, trenirao bi (ponovno) kinesku yogu, drugi Davor (Tomičić) se bavi fotografijom, Tomislav je sportski tip...



S ovim je sve počelo...

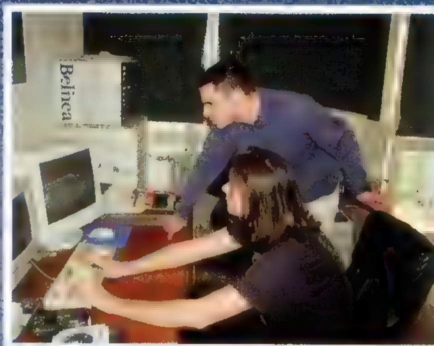

Obvezna literatura (Hacker u pozadini) - pripremljena da nas se udobrovolji...


Jadnog sam Davora zasula pitanjima, a ostali su dečki pobjegli u drugu sobu igrati igru...


ROMAN

DEAN


DAVOR


Osnovni smisao rada u teamu je suradnja. Ajde, brže, pa neću te čekati do sutra!


ADMIR

Ukratko o Croteamu

ROMAN RIBARIĆ
Jedan od osnivača, čovjek koji drži sve konce u rukama, čovjek za kontakte, bussiness i financije, radio zvukove za igru

DAVOR HUNSKI
Također jedan od osnivača, glavni dizajner, programer, radio grafiku, teksture, nivoe u nedostatku snaga. Izradio world editor

DEAN SEKULIĆ
Bavi se optimizacijom, čovjek koji drži na životu sav hardver. Pomaže i u dizajnu nivoa

ADMIR ELEZOVIĆ
Bavi se 3D grafikom, 2D teksturama, dizajnom objekata, animacijom likova, dotjerivanjem nivoa

ALEN LADAVAC
Glavni programer, koordinator rada na kodu, napisao priču, pomaže u dizajnu

TOMISLAV PONGRAC
Glavni grafičar, radio neprijatelje, teksture, oružja

DAVOR TOMIČIĆ
Glavni dizajner razina, osmislio jednu od epizoda

JURICA KRESONJA
Radio skinove, teksture, skice

MARKO SEKULIĆ
Njegov je posao glazba

DAMIR PEROVIĆ
Za Serious Sama radio AI

DAMJAN MRAVUNAC
Novopridošli čovjek zadužen za žestoku glazbu

Postani i ti član CroTeama!

Budući da je dobar dio CroTeama ovih mjeseci na odsluženju vojnog roka, dečkima nedostaje osoba koja bi im pomogala u izradi skinova. Ako je netko od vas, dragi čitatelji, voljan sudjelovati u ovom projektu, javite se CroTeamu, odsurfajte na www.croteam.com i pošaljite im mail. Nikad se ne zna, možda steknete svjetsku slavu.

PIŠE Kristina Jeren FOTO Mislav Mataija

RAĐANJE HLADNOKRVNOG UBOJICE ILI...

Kako se radi igra

Danas su igre toliko kompleksne da prosječno znanje programiranja više nije dovoljno da bi se zadovoljili golemi zahtjevi razmažene publike. Kako su se dečki iz CroTeama postavili prema tome?

Želite li napraviti dobru igru, morat ćete se doista potruditi. Prvo vam treba skupina ambicioznih ljudi koji će podijeliti posao. Da bismo vam dočarali koliko je to nezamislivo opsežan i mukotrpan posao, opisat ćemo vam ukratko proces nastajanja Serious Sama.

Kad ste uopće počeli raditi na igri i u kojem programskom jeziku?

"Počeli smo još 1996. Tada smo radili u C-u za DOS i igra je tada, grafički, bila nešto između 2D i 3D igre. No s vremenom smo shvatili da bi cijelu priču, kako smo je počeli, bilo vrlo teško završiti, a i napredak grafike natjerao nas je na mnoge promjene. Tako smo sve što smo dotad napravili bacili u smeće i počeli ispočetka. Prešli smo na 3D grafiku i na novi programski jezik C++ za Windowse, sve elemente koje smo dotad počeli obrađivali smo ispočetka."
[illegible] opsežan da je nemoguće u kratkom vremenu napraviti nešto revolucionarno. I zato se često događa da se dio posla baca, radi iznova, prepravlja...

"Volimo imati čist i uredan kod koji radi kao urica", kaže Alen, glavni programer u CroTeamu. **"Glavni alati koje danas upotrebljavamo su, dakle C++, u kojem je napisan veći dio koda, AI neprijatelja i ponašanje svih interaktivnih predmeta napisani su u našem jeziku koji je zapravo proširenje C++-a (dodali smo specifične konstrukcije i petlje tipa 'čekaj x sekundi' i slično. Za izradu tekstura koristimo Photoshop, Lightwave za modeliranje 3D objekata, animacije i renderiranje nekih tekstura. Tu su i naši editori: Modeler, koji se koristi za importiranje objekata iz Lightwavea i podešavanje animacija, tekstura i efekata i WorldEditor, za izrađivanje nivoa."**
Mislav i ja imali smo priliku uvjeriti se u iznimnu kvalitetu, intuitivnost i jednostavnost WorldEditora. U vrlo kratkom vremenu u njem je moguće napraviti nivo i odmah sve iskušati, dakle odigrati, a posebno nas se dojmio rad sa svjetlom - pomičete li izvor svjetla, odmah ćete vidjeti kako se miču i sjene.

Koje je znanje potrebno za izradu jedne igre? Koji je sve elementi čine?

"Tu je potrebna nevjerojatna količina znanja, iskustva, vještina, godine učenja, skupljanja materijala, metode pokušaja i pogrešaka. Osim što morate biti izvrsni u programiranju, potrebna su još mnoga druga znanja. Potrebno je napraviti 3D modele, teksture, skinove, zvukove, inteligenciju, animaciju, dizajn i na kraju krajeva znati management, organizaciju..."
Da, da, želite li biti dobri, želite li da vaš proizvod dobro [illegible] ne smijete dopustiti da ijedan detalj bude nesavršen. Želite li da vaša igra ima dobru priču, za to je potrebno znati povijest, poznavati recentna ostvarenja na području igara, ali i filma, [illegible] učiti, učiti, učiti. Primjerice, za jedan od nivoa u igri koji se odvija u drevnom Egiptu, dečki su proučili brdo knjiga, slika i [illegible] nekoliko tisuća godina i servirali ga na zaslone naših monitora.

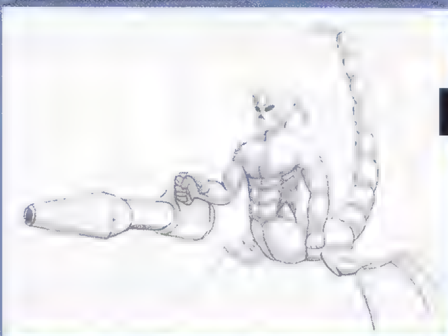


Uvijek možemo i želimo bolje!

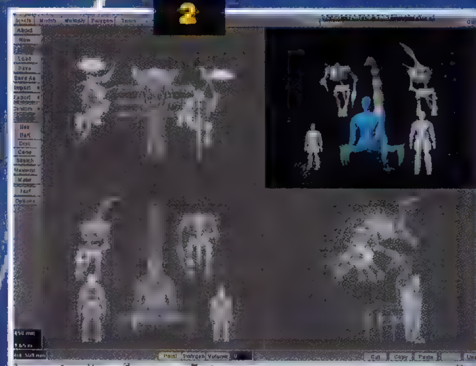
U kojoj ste sada razvojnoj fazi igre? Hoće li je publika uskoro moći vidjeti?

Trenutačno smo u fazi izrade demoa, dakle sve osnovne, grube postavke su završene, od ideje, priče preko enginea do likova i nivoa. Sada nam preostaje finaliziranje, poboljšavanje, dodavanje svih onih detalja koji igru čine još boljom. Sve je zapravo tu, ali smo još uvijek daleko od kraja jer želimo svaki detalj, koliko je god to moguće, dovesti do savršenstva. Poboljšavamo glavni lik, neprijatelje, teksture..." Dečki su do danas uistinu odvalili velik dio posla. Moramo priznati da nas je igra, zaigravši je, uistinu ugodno iznenadila. Svaka je tekstura pomno dotjerana, svaki je objekt nekoliko puta dorađivan, kompletan je dizajn nivoa bivao odbačen i nekoliko puta prepravljan... što da vam pričam, to sve morate vidjeti. Za sada, osim prikaza koji vam mi donosimo na ovim stranicama, dojmove možete utvrđivati na stranicama www.croteam.com, a na jednom od idućih Hack CD-a imat ćete priliku odigrati *hot! hot! hot!* ekskluzivni demo Serious Sama, čim bude završen.





Sve je počelo na papiru...



Lightwave je korišten za 3D modeliranje



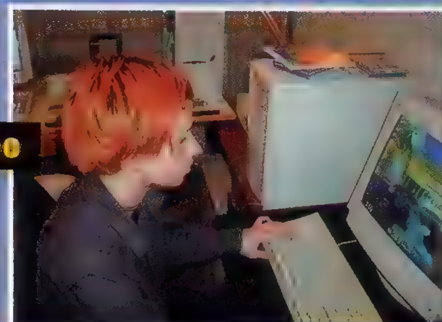
Neprijatelji...



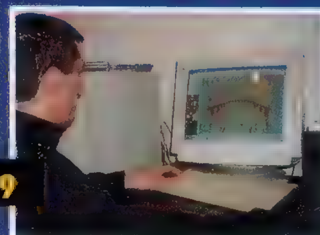
Lik je sve samo ne jednostavan



Imat ćete posla s ovakvim grdosijama

A Mislavu i meni pripao je najzabavniji dio posla - testiranje igre



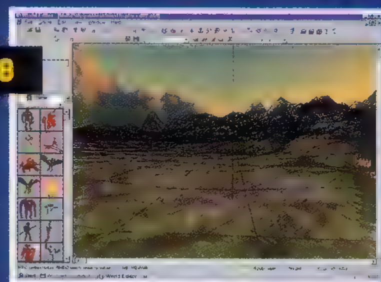
Davor nam je pokazao kako je jednostavno raditi u WorldEditoru



Škorpion nam je drage volje pozirao



Glavni lik, Sam, ima preko 1100 poligona



Landscape

OZBILJNI SEM...

SERIOUS SAM

U ovoj epizodi: ekskluzivni prvi pogled u radionici CroTeama na jedan od najperspektivnijih gaming projekata ovog trenutka u Hrvata.

Rekli smo sve o autorima, rekli smo sve o nastajanju, vrijeme je da napokon kažemo nešto o glavnom junaku cijele naše priče, a to je igra. Uz nekoliko vidljivih uzora, kao što su Doom 2, MDK, Quake i Unreal, Serious Sam je unikatna 3D pucačina koja ima svoju osobnost i stil.

[illegible] argumentiran. Ukratko, u bliskoj budućnosti, tijekom međuzvjezdanih putovanja, Zemljani nailaze na veliko zlo koje hara galaksijom. Zlo je jedna od inkarnacija jedinog preostalog pradavnog [illegible] je u povijesti galaksije. Međutim, ovaj put, Zemljani u pričuvi imaju tajno oružje koje su im ostavili Sirianci - timelock. Timelock će omogućiti prekaljenom veteranu Sam 'Serious' Stoneu, da se vrati u vrijeme starog Egipta i izvrši atentat na Mentala kad se ovaj najmanje nada.

[illegible]

Uuuups! Nešto se razbilo?

ono čega u ovoj igri uistinu ima. Od shotguna do bacača plamena, od lasera do "one pištoljčine što baca munje i ide [illegible]

Igra će biti izrazito arkadno-akcijska i prava punokrvna pucačina s veeelikim brojem neprijatelja istodobno u borbi.

Rekla sam vam da ima mnogo krvi



Uočite detaljnost tekstura



Bull's Eye



Lijepo sam ih zamolila da se maknu. Nisu me poslušali

[illegible] radnja se odvija na autentičnim lokacijama, hram kraljice [illegible] tavih, amorfnih zelenkasto-smeđih tekstura nakeljenih na [illegible] rana (meni je najdraži bio čovjek-škorpion, pogotovo u kombinaciji s bacačem plamena, reš pečen, hihihi!). Visok stupanj [illegible] pohvalu. Recimo, opalite li rafalčinu po zidu, ostat će vidljivi tragovi metaka na njemu, a ako se na zidu nalazi neki pred- [illegible] nju, možete je uništiti, a učinite li to sa svim bakljama u prostoriji, ostat ćete u mraku! No, ne morate se bojati babaroge. [illegible] rukovanje oružjem riješeno je optimalnom kombinacijom miša i tipkovnice. Iako je Serious Sam ponajprije orijentiran na singleplayer, postoji i multiplayer koji izvrsno funkcionira u LAN-

[illegible] je više arena-stylish. Uz nekoliko tips & tricks dobivenih [illegible] igra će zahtijevati i relativno visoku minimalnu konfigu- [illegible] slabijih živaca, roditeljima i cenzorima konzumacija ovog [illegible] konkurencija nekim razvikanijim naslovima. Ovisi, nastave li dečki istim putem (a mi im držimo fige), nađu li nekoga tko će igru izdati i kvalitetno prezentirati... nikad se ne zna. Jedno je sigurno, a to je da ćete u Hackeru još čitati o Serious Samu i CroTeamu.



Uočite količinu pokojnika



Dobar dan. Želite li rafal u čelo ili prženje na 20 000 volti?



Ovaj je izabrao volte

www.renoprom.hr

TREBAŠ PILU?

HOME MASTER Celeron 400A
MB MS7102C, ViaApollo,133MHz, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 40X
VGA ATI 3D CHARGER 2 MB EDO AGP
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX
Zvučnici 120 W multimedija
Windows 98 SE OEM
6.877,79*.-



MILLENNIUM HOME Celeron 400A
MBpcchips7341LMRT, Twin, VGA, fax, Lan, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
Monitor PHILIPS 105E, 15"
ATX-AT design case KN-820
Windows 98 SE OEM
6.908,35*.-



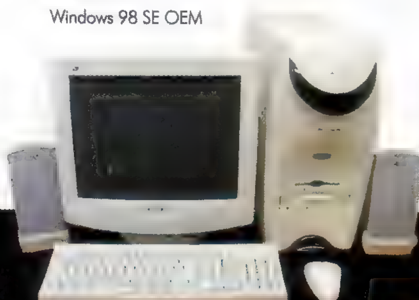
ABIT OFFICE PIII 550
MB ABIT BE6-II Pentium III, Ultra, 100Mhz
SDRAM 64MB, 100MHz
HDD 8,4 GB ST38420A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
VGA Riva TNT 3D AGP 16MB
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX
Windows 98 SE OEM
11.081,71*.-



mogućnost plaćanja



-MasterCard 6 - 24 rate
-AMEX 3 - 24 rate
-Diners do 6 rata
-čekovi građana na 6 rata
-potrošački krediti do 24 rate





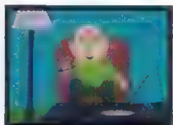
* PDV uključen

Zagreb Gundulićeva 19, 01 / 4854 205 **Split** Robna kuća Dobri, 021 / 380 147 **Rijeka** Krešimirova 14, 051 / 335

RECENZIJE

Tko smo mi?

U ovom broju vaš domaćin je Kristina Jeren koja vas na promijenjenim stranicama ove rubrike uvodi u recenzije ovog broja i pokušava odgovoriti na vječno pitanje: "tko smo mi?" (mi kao redakcija, ne vi). U sljedećem broju "domaćin" će vam biti...



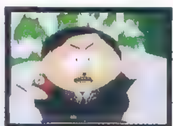
Kristijan Žibreg aka Mr. Garrison
Oduvijek smo sumnjali da ona lutka nije prava. Čini se da smo se prevarili. Ova fotografija, snimljena u skrovitom domu Mr Garrisona, jasno pokazuje da razgovori s Mr. Hatom nisu gluma namijenjena učenicima. Nitko ne zna tko je zapravo Mr. Hat, ali počeli smo sumnjati da zapravo on drži konce u rukama i kroji našu sudbinu, iz mjeseca u mjesec, iz broja u broj. I koliko su god ponekad nebulozni zahtjevi našeg učitelja i kad nas god tjera da radimo poput robova, mi vjerujemo da je to za naše dobro jer znamo da on jaaaaako voli svoju djecicu...



Krešimir Lauš aka BigAl
On i dalje živi u 60-ima iako su te godine, koliko mi se čini, već odavno prošle. Ali flower power je misao koju iz Krešine glave ne možemo iščupati ni najpreciznijom pincetom. Jasno, uz takav feeling ide i odgovarajuća obleka, a Krešo ne bi bio Krešo, odnosno Bigal kad bi kupovao suvremene replike odjeće zlatnoga doba, a-a. Zato je on konstruirao portable vremeplov za dvije osobe kojim često organizira shopping izlete do Graza, ali u šezdesete. Iako se mi iz redakcije stalno svađamo tko će ići s njim na sljedeću shopping turu, još nitko od nas nije doživio tu čast.



Damir Đurević aka Kyle
Veseo mladac koji će bez problema (uz Stanovu pomoć) objaviti smrt svog prijatelja Kennyja. I svaki put će to obaviti besprijekorno. Iako će u tim trenucima neupućenom promatraču takav postupak djelovati hladno, uvjeravam vas da je Kyle jedna topla i dobroćudna osoba. Prepoznatljiv po svojoj kapici (šeširu?) ispod koje skriva uzorno poblajhane pramenčiće potući će sve tračeve o vezi količine pameti i boje kose. No za svaki slučaj, netko iz redakcije uvijek pazi na nj da se ne bi previše ufurao u ulogu umjetne plavuše.



Damir Rukavina aka Cartman
Čuvajte se, o nepoćudni stanovnici Southparka. Eric je ovdje najbrži na jeziku. I tipkovnici. Ne postoji događaj koji nije prošao bez njegova komentara, uvijek strogog, uvijek kritičnog. Ovih se dana bavi pisanjem rječnika svojih najčešćih sočnih uzrečica. Nažalost, ne mogu vam dati nijedan primjer jer bih tako povrijedila njegova auorska prava, ali ako ste redovni gledatelj/čitatelj Southpark Magazinea, znate kako to otprilike zvuči. Malac bez dlake na jeziku nikako nam neće otkriti kojim to sredstvom svoj jezik održava tako savršeno glatkim. Kick ass!



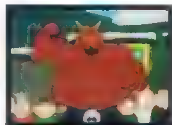
Dario Rakovac aka Kenny
Sad ga ima, sad ga nema, sad ga vidiš, sad ga ne vidiš. Iako u svakoj epizodi Kenny doživi prekid svog egzistencionalnog kontinuuma, barem u materijalnom svijetu, vjerujte, nije tako. Te su potresne scene rezultat napornog rada naše šminkerske ekipe (mislim na make-up artiste). Uvjeravam vas da svaki put kad ode, on to učini tako bi se mogao vratiti. Zato ne tuguj, nacijo: ako trenutačno nije s nama na papiru, sigurno je s nama u svojim mislima. Gettin' emocional, huh?



Igor Dulć aka Starvin' Marvin
Upozoravali smo našeg malog ljepotana da smanji odlaske u saunu. Upozoravali smo ga i da ne ide u solarij poslije svakog obroka. No, izgled je bila jedina stvar koja mu je bila važna, novinarske je obveze izvršavao samo da bi došao do novca kojim će sagraditi fitness dvoranu u svom podrumu. I sve bi bilo u redu da nesretnik nije jednog dana zaspao pod kvarc-lampom. Sva sreća da znamo jednog vrsnog plastičnjaka koji uvijek uspješno skrpa Kennyja pa sad već imamo i popust.



Kristina Jeren aka Wendy
Nije joj nimalo lako biti ženka u čoporu. Nije da su sad svi ostali mužjaci tu neki neotesanci i prostaci, upravo suprotno. Znate li samo kako je teško davati frizerske savjete gomili razmaženih dječaka koji moraju izgledati dobro i kad liježu u krevetiće. A o make-upu da i ne govorim! Wendy se hrabro nosi sa svim tim izazovima tako da momci uvijek izgledaju tip-top. U slobodno vrijeme Wendy se, kao i svaka djevojčica, voli oblačiti u maminu odjeću, u čemu joj se često pridruže i neki od dječaka.



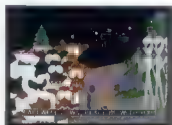
Mario Bošnjak aka Satan
Eto vidite kako izled vara. Čovjek bi pomislio da je to neki zločesti striček koji maloj djeci krade bombone, ali ne! Sat, kako ga od milja zovemo, zapravo je jedna osjećajna, nesretno zaljubljena duša koja prije svega traži isto takvu nježnu i osjećajnu osobu s kojom bi provodio mirne dane blagostanja i sreće u svojoj pitomoj kućici s centralnim grijanjem kroz sva godišnja doba. Ako ste se našli u ovome opisu, slobodno mu se javite, možda ste baš vi osoba s kojom će dijeliti svih devet katova svoje rezidencije. Naći ćete ga na adresi Hell bez broja



Mislav Matalja aka Stan
Jedini u društvu koji se može pohvaliti da ima djevojku. Jedini je problem što svaki put kad je vidi svim slučajnim i namjernim prolaznicima priušti informaciju o tome što je jeo za doručak. Pametan i nadasve pronicljiv, učinit će sve kako bi pravda bila zadovoljena, u svakoj situaciji i u svakom trenutku. Ako netko samo i pokuša maknuti njegovu omiljenu seriju o vjetrovima koji pušu Kanadom s TV programa, neće se dobro provesti.



Patrik Pencinger aka Chef
Ako se negdje nešto kuha, mućka ili peče, onda je to u njegovoj kuhinji. No njegova je glavna uloga da djeci daje mudre pouke, najčešće temeljene na njegovom vlastitom životnom (čitaj: seksualnom) iskustvu. Ponekad to možda nisu priče koje bi osmogodišnjak trebao znati, ali Chef je tu da vam kaže ono što se sramite pitati mamu i tatu, a jako, jako vas zanima. Zato se u njegovoj kuhinji često održavaju poučne seanse nakon kojih svi odlaze kućama pobrkanih mozgova i želuca



Alan Graf aka Alien
Dobro skriven pod krinkom čovjeka, Alien je odabrao i prikladan pseudonim-Alan, no moćni umovi redakcije brzo su ga razotkrili i umjesto da ga kazne zbog špijunaže, odlučili su iskoristiti njegove sposobnosti u vlastite svrhe. Metodama koje bi sada bilo nepristojno iznositi, a uključuju različite rekvizite koje se mogu naći u svakoj bolje opremljenijoj kuhinji, Alan je postao jedan od naših. Svojevrsna paralela može se povući s onom kokom iz Star Treka, Seven of Nine. Posebne značajke: iznimno razvijen osjećaj ljubavi prema kravama.

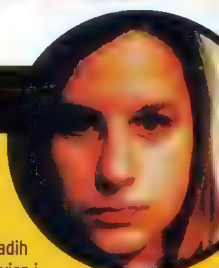


Goran Račić aka Jesus
Ni njemu nije lako. Osim što se od njega očekuje da brani svijet od zla pa s vremena na vrijeme mora sudjelovati u boksačkim mečevima i braniti se od višestruko jačih protivnika, iz dana u dan mora izgledati svježe i veselo jer vodi poseban TV show Jesus and Pals (po naški hr.mag.hacker) gdje mora odgovarati na ama baš svako i najkretenskije pitanje gledatelja-čitatelja. Naravno, čovjek ne može uvijek biti pametan, ali jedan Isus jednostavno mora. A tko mu je kriv kad je sin Božji. Posao je posao. Inače, jako loše boksa.



Zoran Žmirić aka Ike
Zoran je, što se tiče staža u našoj novini, još u pelenama, iako bi se to ponekad moglo zaključiti i iz njegova ponašanja. Naime, voli umišljati da je on veliki čarobnjak Gandalf i da ima sve one moći kakve već čarobnjaci imaju. Budući da nismo imali srca reći mu da je cijela ta priča o čarobnjacima, hobitima i ostalim stvorenjima puka izmišljotina jednog djedice, od sigurnog živčanog sloma čuvamo ga tako da jednom na tjedan u redakcijskim prostorijama priređujemo igrokaz s temom iz LOTR-a u kojem sami glumimo...hm... Jesam li previše rekla?

DOBRODOŠLI...



...u doba nevjerojatne suše. Ne mislim - dakako - na vremenske prilike, nego na količinu kvalitetnih igraćih naslova koji se (ne)pojavljuju, teško je složiti zanimljivo izdanje časopisa. Svi ludi naslovi u bliskoj prošlosti bilu su tempirani za Božić, eventualno prvi mjesec, a ostatak škvadre svoje adute ispaljuje negdje oko Uskrsa, što ovaj mjesec ostavlja negdje u kreativnom vakuumu. Možda je to taktički potez? Svi znamo da u ožujku počinje proljeće, a to podrazumijeva lijepo vrijeme, a to podrazumijeva da se ljudi bude iz dugotrajne hibernacije i izlaze iz svojih brloga grijući se na suncu poput guštera. Ne znam za vas, ali meni je nevjerojatan gušt napokon (opet) protegnuti papke gradom bez 17 slojeva odjeće i pernate jakne, kape, šala (odjevni predmet), rukavica i eskimskih sanjki koje vuku haskiji. Daleko od toga da ne volim zimu i skijanje i Novu godinu, ali... E pa moja je teorija da i izdavači vole proljeće i da onda odluče pustiti nas mjesec dana na miru, da se osunčamo i zaljubimo. Možda se i oni zaljube u proljeće pa im se ne da raditi. Uostalom, trebalo bi smisliti stvarno jaaako dobru igru koja bi čovjeka zadržala pred ekranom ako je zaljubljen. A kad prođe euforija, već će se sve vratiti na staro. No, da vidimo kakve su posljedice novopečenih ljubavnih afera izdavača igara za našu redakciju. Trebali ste samo vidjeti face nas recenzenata kad nam je Kristijan nabrajao naslove koje će nam podijeliti - doista nisam vjerovala da postoji izraz lica koji bi istodobno izražavao podsmijeh ("ahahaha, vidi glupe igre") i očaj ("buhuhuhu, ja to moram opisivati"). No, eto, svaki posao, pa tako i naš, traži i određene žrtve... Dobro, sad ću prestati o lošim stranama ovomjesečne game ponude da baš ne bacite odmah časopis u smeće, jer nije sve taaaako crno kao što se može pomisliti iz ovog uvodnika. Nekim se recenzentima na licima nije pojavio onaj kiseli izraz kao da moraju pojesti poriluk i mahune u jednom obroku, upravo suprotno: u ruke su dobili sočan biftek i jagode sa šlagom za desert. Dakle, da vidimo što se ovaj mjesec izdvaja iz gastronomske ponude restorana "Pri starom Hackeru". Većinom je riječ o nastavcima ili expansionima već provjerenih i iskomercijaliziranih naslova. Sjećate li se MDKoljaže? Ako se i ne sjećate, podsjetit će vas Krešimir Lauš koji je, BTW, predavši tekstove, misteriozno nestao, a gradom su se počeli širiti panika i strah nakon svjedočanstva pojedinih građana o misterioznim nestancima mladih blijedoputih djevica i bodybildera kojima se pod sumnjivim okolnostima naglo i neobjašnjivo povećala mišićna masa. Prije svog nestanka, Krešo nam je još stigao objasniti dvojbu oko opravdanosti broja 8 uz naslov Might & Magic (tu dođe 8) pa onda još: Day of the Destroyer. Čitajte, možda se negdje u ovim tekstovima krije rješenje zagrebačke misterije. Ovaj su mjesec možda najbolje prošli ljubitelji dvokotačnih prijevoznih sredstava, a da to nisu bicikli, romobili ili serijski spojene tačke. Prijevozna sredstva, mislim. Karlo Kolar je dobio tešku zadaću: naći zamjerku jednoj EA igri, *Superbike 2(000)*. Mislim da još uvijek doma sjedi za računalom i traži je... *Silkolene Honda Motocross GP* naslov je koji nema pedigre poput Superbikea, ali ga zato ima Honda, a i Tibor Hitri, koji je i u stvarnom životu strastveni motorbrijač i autoutrkovozač. Mislim da još uvijek pokušava dokazati istinitost reklama za deterdžente skidajući blato s odjeće. Kad smo već kod motoriziranih naslova, Ivan Kovačević reći će vam nešto o događajima iza kulisa velikog svijeta Formule 1 o kojem je sve saznao u manageru nazvanom *Grand Prix World*. Tko zna, možda ćemo Ivana idući put vidjeti na TV-u kako nam maše oblijepljen sponzorskim naljepnicama proizvođača motornog ulja, cigareta i alkoholnih pića. Nismo se zadovoljili događajima na tlu, nego smo provirili da saznamo što ima ondje gore, na nekoliko tisuća metara. Karlo, nakon što je opisao *Flight Simulator 2000*, ne skida sa čela naljepnicu na kojoj piše "Maverick". Stratezi su ovaj mjesec bogatiji za dva expansion packa. Patrik Pencinger, ovomjesečni dežurni strateg, reći će vam dvije-tri o proširenju medijski (pre)napuhanog *Tiberian Suna*, dakle *TS: Firestormu*, i o proširenju za *TA: Kingdoms, The Iron Plague*. Saznajte koji je od tih dvaju žanrovskih konkurenta ovomjesečni favorit.

Pa, kad se sve zbroji, i nismo baš toliko kratki ovaj mjesec. Uz nekoliko gore spomenutih jačih naslova, ne propustite pročitati ni one jadnike koji su od oštrih pera naših recenzenata osvojili jednoznamenkaste ocjene, možda naučite koju dobru uvredu.

Recenzije prokomentirala Kristina Jeren

Manično depresivni klošari?!

MDK2

Mrski dušebrižnički dabrovi? Masakrirajući (gosp.) Daisy Mahnito? Što zapravo znače ta prokleta slova?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bioware
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P2/233, 64 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128 MB, G400
3D PODRŠKA	Direct 3D, OpenGL
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER SERIJAL
Pogledajte kako se to ne treba raditi!

MDK
Tko ga je igrao, igrao, tko nije, vjerojatno nikad i neće. Važno poglavlje PC Biblije.



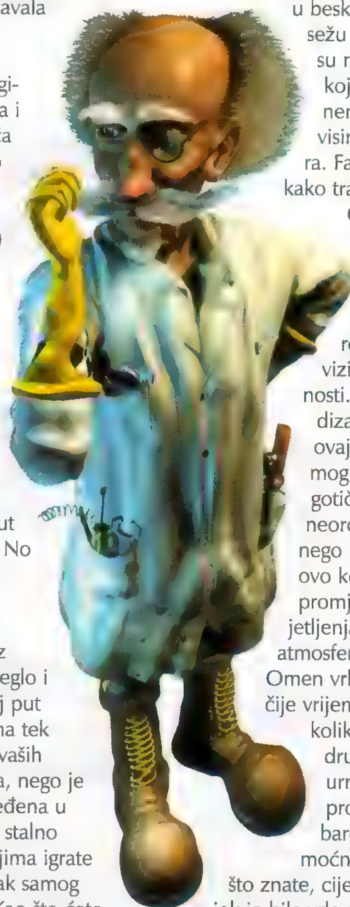
TEŠKO je reći, no svi ćemo se složiti da je MDK u najmanju ruku neobičan naziv za jednu igru! Neobično, ali uhu primamljivo jer tko još nije čuo za tu, danas već vrlo staru, arkadnu pucačinu koja dio svoje popularnosti sigurno imala zahvaliti i tom naslovu. Tumačenje mogućeg značenja tih triju slova dalo je dovoljno posla svim PC igračima s viškom mašte da bi se na kraju sve svelo na Murder Death Kill objašnjenje, što po nekima ni dan danas nije točno. Kako kažu, MDK je bio tek radni naziv igre kojeg su se dočepali njuškavi novinari pa je na tome sve i ostalo. Nije ni važno jer ako se sjećate, prvi je nastavak te originalne igre ponudio mnogo više od puke enigmatičke zagonetke...

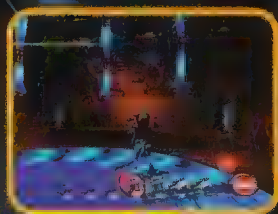
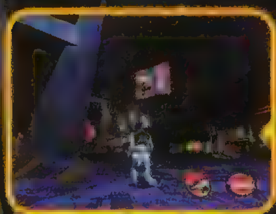
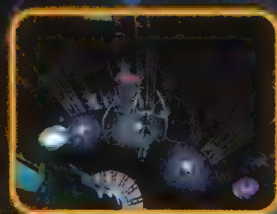
3D UBRZIVAČ, ŠTO JE TO?

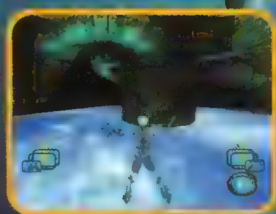
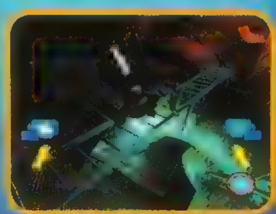
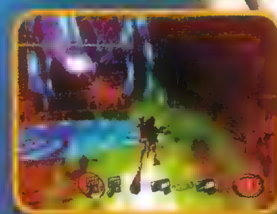
Kao prvo, bila je to igra koja je pomakla granice PC tehnoloških dostignuća nudeći vizualnu kvalitetu praćenu vrlo glatkim odvijanjem i na neki način nagovijestila poboljšanja koja su tek trebala doći. Sjetimo se, bilo je to doba prije 3D akceleratora, kad su vrhunci hardvera bili Pentiumi na 133 megaherca u sprezi sa S3 karticama sa svega 2 MB VRAMA. Uz neupitnu tehnološku superiornost, MDK se dičio i igraćim interfaceom, tj. sustavom kontrola koji je bio toliko benigan, brz i jednostavan da mnogima nije bila jasna kasnija ukočena kralježnica dotične gospođice Lare. Svi su pokreti (igralo se iz trećeg lica) bili toliko fluidni, bez ikakvih animacijskih skripti koje bi omele igru, responsivni na kontrole da bismo ih bez problema mogli usporediti sa suvremenim dostignućima na user friendly području, Hereticom 2 ili Drakanom. Za pohvaliti su bile i neke vrlo originalne ideje poput Kurtovog (glavni lik) glidera te vrlo popularnog snajpera. Osim toga, tu i tamo bi u igru upao i Kurtov pomoćnik, robotsko pseto Max koje bi dodatno razbilo monotoniju i unijelo čar živosti. Svi su ti elementi bili i te kako važni da toj ipak strogo arkadnoj igri daju neku dubinu i sve još malo "uozbilje". Na kraju, zahvaljujući odličnom engineu i ugrađenom mjeraču peformansi, MDK je poslužio i kao svojevrsni Benchmark za PC konfiguracije pomoću kojeg su mnogi (koristeći se raznim VESA driverima i sl.) iscrpili posljednje cikluse snage iz svog omiljenog hardveraja. No izađimo konačnog iz tog *memory lanea* i vratimo se u sadašnjost, pred nama je dugoočekivani nastavak koji, kao što vidite, ima mnogo toga za opravdati, a mora se držati i dosta viskokih standarda da ne bi osramotio svog dičnog predhodnika.

OMEN

Kad već idemo po nekom kronološkom redu, valjalo bi se prvo dotaći priče koja vjerujte nije nikakvo remek-djelo suvremene književnosti, nego je tu tek da bi opravdala pojavljivanje mnogih bizarnih ideja kreatora igre. Sve se vrti oko tri glavna lika: poluludog ekscentričnog profe Flukea Hawkinsa, Maxa, vjernog robotskog pseta s četiri ruke i dvije noge, te još vjernijeg doktorovog privatnog čistača Kurta Hectica koji igrom slučaja ponovno mora preuzeti ulogu spasitelja svijeta. Nakon što je dinamični trio pobjedio mrske izvanzemaljske osvajače ili jahače svjetla (spuštali su se na Zemlju na nekakvim zrakama) koji su htjeli opustošiti Zemlju kradući joj prirodna bogastva, Max, Kurt i Doc odlučili su malo predahnuti i posvetiti se obiteljskim pitanjima te meditaciji. No vrijeme mira i konteplacije nije trajalo dugo (oko dva dana) jer se iz dubina svemira opet dovukla dotična bagra koja im je zagorčavala život i u prvom dijelu... Mislim, stvarno jedna originalna, jedinstvena i neponovljiva priča koja će zasigurno nadahnuti milijune igrača diljem svijeta (neće) i pretočiti se u novu globalnu religiju (definitivno neće)! No tko ga šiša, u arkadnim pucačinama tog tipa nitko ne pada na potke, mnogo su bitnije stvari poput grafike i igrivosti. No prije nego što se obrušimo na vizualne ljepote, treba reći da se iz ovog scenarija izleglo i nešto dobro: ovaj put niste ograničeni na tek letimične upade vaših vjernih pomagača, nego je cijela igra raspoređena u tri cjeline koje se stalno izmjenjuju i u kojima igrate Kurta, Maxa ili pak samog doktora Flukea. Kao što ćete poslije vidjeti, nije riječ samo o kozmetičkim zahvatima, rezovi su otišli nešto dublje. No dobro, grafika! Jasno je da nema nikakve veze s originalom, nego je posebno za MDK 2 razvijen engine kodnog naziva Omen koji će zasigurno uskoro biti viđen i u nekim drugim naslovima. Što se tiče osnova, sve su ovdje. Engine podržava astronomske rezolucije s perverznim brojevima boja (32 bita), visokorezolutivne teksture koje režu ekran svojom oštrinom i preciznošću te svu silu "efekata s obojanim svjetlom". No ono što je specifično za Omen je njegova iznimna mogućnost scalinga, tj. kreiranja i uvjerljivog prikazivanja golemih prostora s tako realnim omjerom veličina od kojih zastaje dah. Goleme prozirne lebdeće kupole, spiralne stube koje se uvijaju u beskonačnost, dizala koja sežu u stratosferu i sl. tek su neke od lokacija od kojih ćete, ako ga već nemate, dobiti strah od visine i otvorenih prostora. Fascinantno je i to na kako transparentan način Omen kombinira goleme građevine s klaustrofobičnim hodnicima i tunelima, što na kraju rezultira dalijevskom vizijom neke druge realnosti. Kad već spominjem dizajn, treba reći da je ovaj put mnogo mračniji, mogli bismo reći, gotičko-bladerun-neorovsko-groteskniji nego ikad prije. Kad sve ovo kombiramo sa stalnim promjenama paleta, osvjetljenja i opće grafičke atmosfere, jasno je da je Omen vrlo kvalitetan engine čije vrijeme tek dolazi! Hmm, koliko je brz i zahtjevan, druga je stvar, no sigurno nećete dobro proći ako nemate barem P2/350 i koju moćniju grafičku, no kao što znate, cijena napretka oduvijek je bila vrlo visoka.



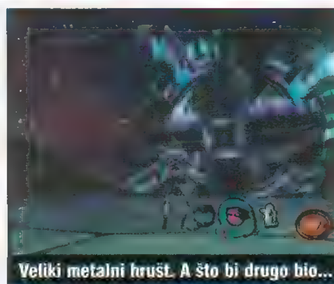






Oh, Bože, gdje su mi naočale?


Iiihh j****e, spali mi dlačice na prsima!


Bolje ih se riješiti na daljinu


Veliki metalni hrušt. A što bi drugo bio...

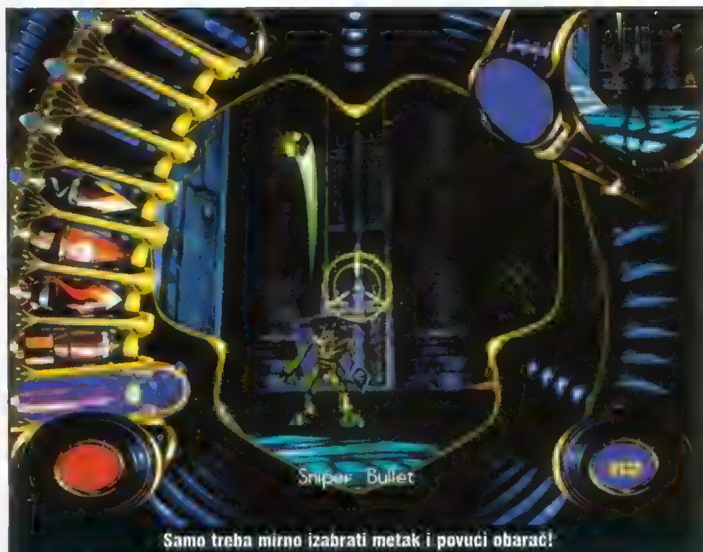

Shoot the target and win the prize!

OUT THINK, OUT SNIPE, OUT SHOOT

Što se tiče sustava kontrola pomoću kojeg se krećete kroz goreopisane divote, on je jednostavno sjajan. Riječ je o već tipičnom (ali od nekih autora nikad usvojenom - sram te bilo Indy) sustavu kombinacije quakeovskog hodanja i freelok pogleda mišem koji omogućava brzo, precizno i nefrustrirajuće upravljanje likom. Svi su pokretni iznimno brzi i jasni, bez nekih komplikacija i prenemaganja s motion capturingom koji je sličnim igrama iz trećega lica donio više štete nego koristi. Kao što sam već prije napomenuo, niste ograničeni na Kurta i njegovu šiljastu kapu, nego ćete igrati i s ludim psetom te još luđim profesorom. No ipak je Kurt najviše istaknut pa ću vam prvo dočarati njegov lik. Kao ostavštinu prošlosti, Kurt je zadržao svoj famozni glider koji može otvoriti kad zaželi i tako si ublažiti pad ili prejedriti neke udaljene prostore. Svladavanje padobrančića bit će za samu igru osnovno jer je MDK-ov svijet krcat različitim platformama i teško dostupnim prostorima do kojih se može stići samo na taj način. Što se tiče napadačkih taktika, naš šiljoglavi raspolaže nadogradivom strojnica pričvršćenom za desnu mu ruku koja svoju slabu udarnu moć kompenzira neograničenom količinom streljiva. No nju ionako nećete stalno koristiti jer će aktualniji biti moćni snajper s mogućnošću zumiranja, što je ujedno jedan od najblistavijih trenutaka igre, jer ono je toliko efektno izvedeno, ponajviše zbog dalekometne optike kojom ćete skidati tipove s kilometarskih udaljenosti. Snajper može koristiti različite tipove streljiva, od običnih metaka pa do onih eksplozivnih, a novost je da ga



možete stišati i prigušivačem. Osim toga, Kurt raspolaže i nekim starim, ali i premijernim dodacima poput plašta nevidljivosti, *dummy* lutaka i slično... No bez obzira na sve dodatke, igranje sa špicoglavim najviše podsjeća na prvi nastavak, u početku čak imate dojam da se jedino promijenila grafika. No tada stupaju na scenu ostali likovi koji će uspješno izbaviti igru iz monotonije i stvoriti na neki nači tri zasebne cjeline. Svakako treba spomenuti Maxa, psa s četiri ruke koji može držati do četiri oružja istodobno! Simultano pucanje iz uzija, sačmarice, lasera i ostalih igračaka neupitan je užitak i u MDK 2 unosi jednu drugačiju, potpuno uništavalačku čar. Osim vrućeg oružja, pseto je sposobno obući i jetpack, što mu otvara put nedostupnijim mjestima, ali odmah valja



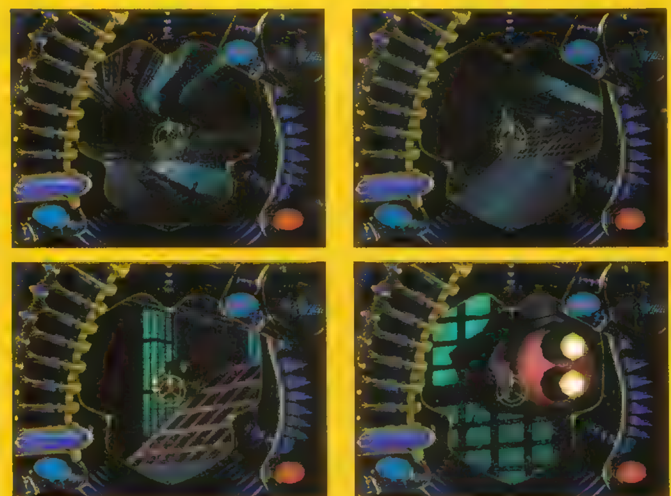
Samo treba mirno izabrati metak i povući obarač!


Ah, jadan psić je pao pod kišom metaka

SNIPER SCOPE

Detalj za koji vrijedi živjeti je MDK-ov snajper, ludilo moderne tehnologije. Kurtovo oružje koje dobiva primarnu važnost jer je mnogo lakše smiriti gadove s tri probrana metka u glavu, nego dugotrajnim i za vas pogibeljnim mitraljeskim napadanjem. Osim ubijanja, snajper služi i kao sredstvo za rješavanje fiksnih topova i aktiviranje prekidača u obliku malih rotirajućih kuglica. Najbolja stvar pri uporabi optike je njen moćni zoom koji ide do nekoliko desetaka puta dalje, a vidi se i sva moć Omen grafičkog engina. Nevjerojatno je kako su uspjeli skalirati poligone i postići jedan takav efekt, a najbolji primjer za navedeni štos možete vidjeti na priloženim slikama. Za kraj jedno upozorenje da vas ne bi snašlo nenadano zlo: uvijek kad ste u snajperskom modu, imajte jedno oko na prozorčiću u gornjem desnom uglu ekrana na kojem se vidite izvana!


▲ Pogledajte ovo bogastvo detalja i mrežastu teksturu koja tek zumiranjem otkriva svu svoju kompleksnost i ljepotu


▲ Bolje se riješiti ovih topova iz daljine jer kad im jednom uđete u domet, teško ćete izvući živu glavu

Šiljoglavi snajperist smetlarskog podrijetla napada po drugi put!

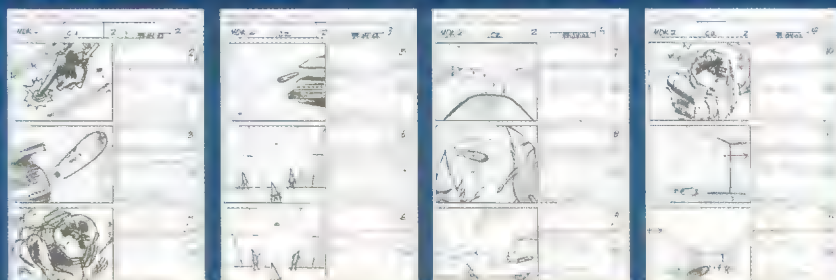
napomenuti da su za svaki pojedini lik nivoi posebno prilagođeni. Posljednji, ali ne i po važnosti, na scenu stupa Doc Hawkins sa svojim logičko-mislilačkim načinom igre kojim će neke igrače u početku malo zbuniti jer su njegovi nivoi najspecifičniji i ne mogu se prijeći silom, nego je potrebno nešto aktivirati ili iskoristiti određeni predmet. No osim u design nivou, Docova specifičnost leži i u posebnom sustavu inventorija koji je podijeljen na lijevu i desnu ruku. Može nezavisno koristiti dva predmeta istodobno, a može ih i kombinirati u neki novi. To mu neće uspjeti svaki put, no kad mu uspije, posljedice su i više nego očite. Primjerice, na taj se način veseli Doc može poput dr. Jekyilla pretvoriti u odvratno čudovište neugodnog zadaha i tako izmasakrirati sve koji mu stanu na put.

PLATIŠ JEDNO, DOBI'Š TRI

Kao što vidite, razlika uistinu ima,

STORYBOARD

Evo kako se rade snovi! Svaka real-time animacijska sekvenca u MDK-u je prvo skicirana na papiru, a potom je posao prebačen 3D animatorima koji moraju kreirati i udahnuti život svakom liku. Iako nisam neki zagovornik real-time animacije (više preferiram one prerenderirane), mora se priznati da se ove vrlo lijepo uklapaju u cijelu MDK-ovu stripovsku atmosferu po kojoj je sad poznat cijeli serijal.


▲ Ovako nekako to izgleda na papiru...


▲ ...a ovako na monitoru

X6-31M

PX 3000

JOYPADS

X6-33M

X3 35T

Force Feedback

JOYSTICKS

RX150

WHEELS

CYBORG 3000



odaberite!

[mi imamo sve što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.

Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin

tel./fax: **042/350-400**

URL: **http://www.melcomp.hr**

e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

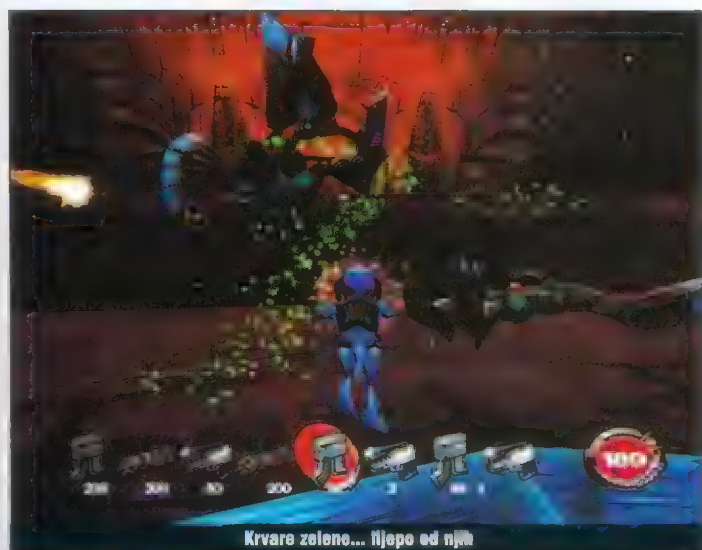
DEALERI VELEPRODAJA

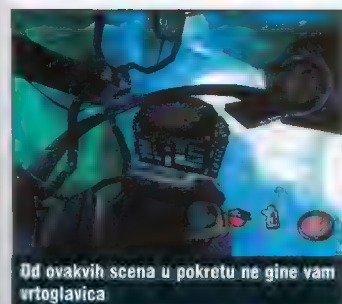
GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

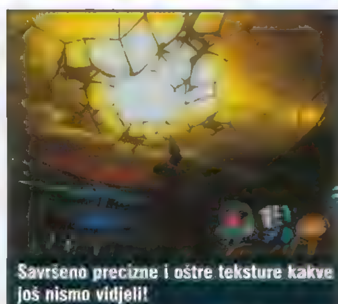
DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

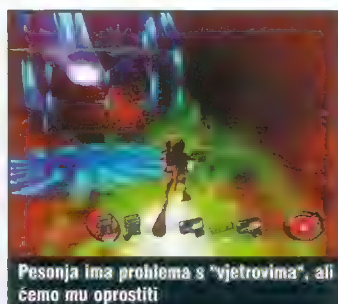

Četri ruke i dvije noge... Pa što ti programeri jedu?


Krvare zeleno... lijepo od njih


Od ovakvih scena u pokretu ne gine vam vrtoglavica


Savršeno precizne i oštre teksture kakve još nismo vidjeli!

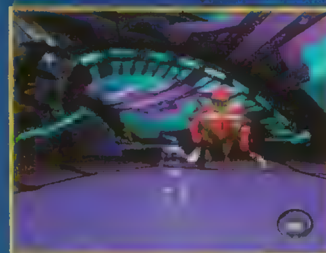

Maajkoo, želudac mi je zamijeniiio mjesto s mozgooom!


Pesonja ima problema s "vjetrovima", ali ćemo mu oprostiti

DREAMCAST

Iako je Hacker časopis koji se u posljednje vrijeme bavi samo PC-em, ne treba biti strogo usmjeren samo u jednom pravcu, stoga vam želimo pokazati i ove slike skinute s Dreamcast konzole. Kao što se vidi, u opticaju je isti gfx engine, ali je kvaliteta slike ipak nešto lošija. To je zbog toga jer na Seginom čedu igra radi u 640*512 rezoluciji pri 16-bitnoj boji, a tako nešto više nikako ne može konkurirati suvremenim PC zvjerkama grafičkih kartica, pogotovo ako je riječ o onima iz G400 ili GeForce klase. No neka se ljudi vesele, a odluka o paralelnom razvoju PC i Dreamcast inačice mogla bi dodatno pojasniti neupitno arkadaško-konzolaški "štih" ove zanimljive igre.



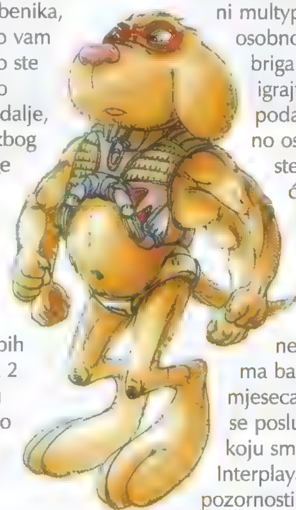




Evo s čim se ljudi na Dreamcastu snalaze

Još uvijek je to stari, dobri MDK

ipak je upitno hoće se li kup-
om jedne igre dobiti, kao što
tori tvrde, tri. Pristup je za
hvalu - uspješno razbija monoto-
u, ali ima i jednu lošu stranu.
rištenjem tri lika igra je nešto
gubila na homogenosti, a da ne
govorimo o tome da iziskuje i vri-
me privikavanja na različite mod-
. U jednoj čistoj arkadnoj
bibrigi to baš i nije tražena kvaliteta. Čini mi se da se pokušalo na silu rascjepkati igru u cjeline samo zato da nitko ne bi mogao reći da se dvojka (jasno, osim po tehnologiji) ne razlikuje od originala. No taj pokušaj baš i nije bio tako uspješan jer je filozofija starog MDK-a još uvijek prisutna. Riječ je ponajprije o pokušajima humora i nekim tipičnim reakcijama okoline na vaše postupke. Bez obzira na sav uloženi trud, sve još uvijek smrdi na staro[illegible] i odiše nekom sličnom, posebnom atmosferom. Koliko je to dobro ili loše, ovisi o mnogo čimbenika, ponajprije o tome koliko vam se svidio original, no ako ste nov igrač, to vam ionako neće mnogo značiti. Nadalje, igri bih uputio i kritiku zbog njene netipičnosti i blage neprilagođenosti PC okružju jer previše vuče na tipičnu konzolašku arkadu. No, možda će se to ostalima svidjeti, tako da moja kritika zapravo to i nije. Želio bih zapravo reći da je MDK 2 vrlo teško strpati u neku žanrovsku ladicu, a jasno je da takva razvrstavanja, valjda zbog vlastite lijenosti, svi itekako volimo. Bez obzira na sve, ostaje činjenica da je MDK 2 prilično kompleksna igra koja može mnogo toga ponuditi - kako naprednu, gotovo *ground braking* grafiku, tako i obilje igrivosti i materijala za odigravanje. Na kraju se također vidjelo da su autori ovim proizvodom u cjelini zadržali naslijeđene i zadane im standarde, a to što u ovom tromom PC svijetu neće nikoga šokirati nekom nazovioriginalnošću, nije nikakav grijeh. Igra ne podržava ni multyplayer, za koji me osobno nije ni najmanje briga. Imate Quake 3 pa igrajte... Aha, još jedan podatak koji sam namjerno ostavio za kraj. Ako ste se već ponadali da ćete poneseni ovim šarenim sličicama već sutra kupiti i zaigrati MDK 2, silno ste se prevarili! MDK 2 nećete naći u trgovinama barem do petoga mjeseca - za recenziju smo se poslužili review kopijom koju smo dobili izravno iz Interplaya. Hvala na pozornosti...



OCJENA

Vjeran, dostojan i kvalitetan nastavak legendarne igre koji unosi dosta noviteta u svoj specifični žanr

89 %

Grand Prix ludilo

SUPERBIKE 2000

PREPORUKA MJESECA

Upravo je počelo Grand Prix ludilo u mnogim auto-moto natjecanjima pa tako i u motociklizmu. Novi će EA-ov uradak biti nezaobilazna aplikacija u dvijetisućitoj

Lijepa i čista grafika raj za moje oči

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P233MMX, 32Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400MHZ, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3DFX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Split Screen
PLATFORME	PC

Electronic Arts grabi naprijed na svim poljima računalne zabave, a Superbike 2000 je značajan iskorak na polju ozbiljnijih trkaćih simulacija. Predivna grafika, lijep zvuk i unaprijeđena fizika motora samo su neka od brojnih poboljšanja što ih donosi. Međutim, najugodnije iznenađenje je sučelje za igru udvoje.

Novi Superbike napokon unosi još jedan novi moment u motociklističke simulacije, a to je odlična atmosfera. Naime, nema dobre atmosfere ako sami zurite u monitor satima utrkujući se s računalnim trkačima. Jedina prava atmosfera stvara se kad vi i vaš najdraži prijatelj sjednete ispred stroja i u zdravoj prijateljskoj konkurenciji pokušavate biti bolji od njega [:).

Dakako, sve to obično rezultira krvavim očima koje toliko peku da jedva gledate, ali što se može.

POBOLJŠANJA VIŠE NEGO PRSTIJU

Novi Superbike je zapravo onaj stari Superbike World Championship, samo preobučen u novo ruho. Svi su izbornici ovaj put napravljeni pregledno i krajnje


Napokon krećem, i to iz prvog reda


Početak [:)


Što se guraš, balavče jedan


Brzina u pravome svjetlu


Tko to tamo leti. Ouch...


Gotove kvalifikacije


Možda najbolji superbike današnjice

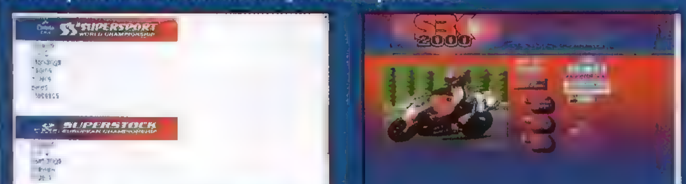

Određivanje svih bitnih podataka o vozaču

jednostavno, tako da je opcije vrlo jednostavno namjestiti. Ikone su prepoznatljive i vrlo funkcionalne, što je lijep korak naprijed nakon prošlog nastavka. S druge strane, i sama je grafika znatno poboljšana, a igru možete vrtjeti i na golemim rezolucijama, što je čini trenutačno najljepšim motodoživljajem na tržištu. Zadržane su sve grafičke značajke prethodnika kao što je, primjerice, realno sjenčanje, fotorealističnost i različiti parametri tipa daljina obzora, kvaliteta tekstura i slično.
U svakom slučaju, Superbike je rađen s očitom namjerom da pruži ugodne igraće trenutke i onima koji imaju slabije konfiguracije. Animacija je i dalje vrlo glatka i detaljna, tako da su padovi katkad vrlo spektakularni, što onima krvoločnije naravi može biti samo veliki plus. Zvuk je standardno dobar. Svaki motocikl ima svoj poseban zvuk koji je vrlo dobro digitaliziran pa ćete već nakon nekoliko utrka po njem moći prepoznati tip motora koje je ispred ili iza vas. Još jedan značajno unaprijeđeni element je fizika motora. Iako i dalje možete sudjelovati u arkadnom natjecanju, ono najbolje dolazi kad uključite simulaciju. Već nakon nekoliko sekunda primijetit ćete da se svaki motocikl na stazi ponaša drugačije, što od vas zahtijeva drugačiji pristup vožnji ovisno o motoru koji vozite. To bi moglo naročito naljutiti neke od igrača jer su neki motori prilično nestabilni u zavojima pa bi scene padanja mogle postati učestale, no glavu gore, igrači, znate što kažu Latini: Repetitius est mater studiorum (Ponavljanje je majka učenja).

Animacija je i dalje vrlo glatka i detaljna, tako da su padovi katkad vrlo spektakularni, što onima krvoločnije naravi može biti samo veliki plus

IZVORI NA NET-U

Ljubitelji motosporta u Hrvatskoj često nailaze na velike probleme pri nabavci bilo kakve dobre literature koja bi zadovoljila njihove apetite za novim i svježim informacijama u tom egzotičnom sportu.
Osim nekoliko sporadičnih članaka, u superbikeu se vrlo malo piše i još manje zna. Zato su takvi individualci osuđeni na traženje informacija na netu ili kupnju stranih, često skupih, novina. Nažalost, na netu postoji svega nekoliko Internet stranica posvećenih tom sportu, no odlično su napravljene i vrijedi zaviriti na njih.
Najlakši je način preko Yahoo pretraživača, gdje klikom na dva-tri linka možete stići u pravi mali mociklistički raj : www.superbike.it

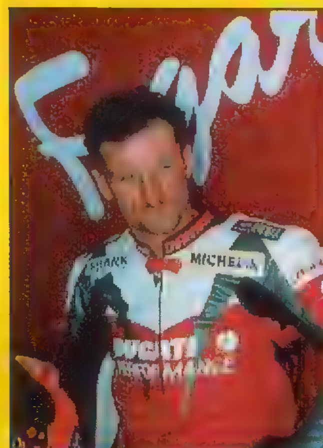


Ovo je jedna od najluksuznije opremljenih stranica koje se bave Superbikeom

Jedna od manje luksuznih ali vrlo informativnih inačica superbike.it stranica

OVOGODIŠNJI FAVORITI

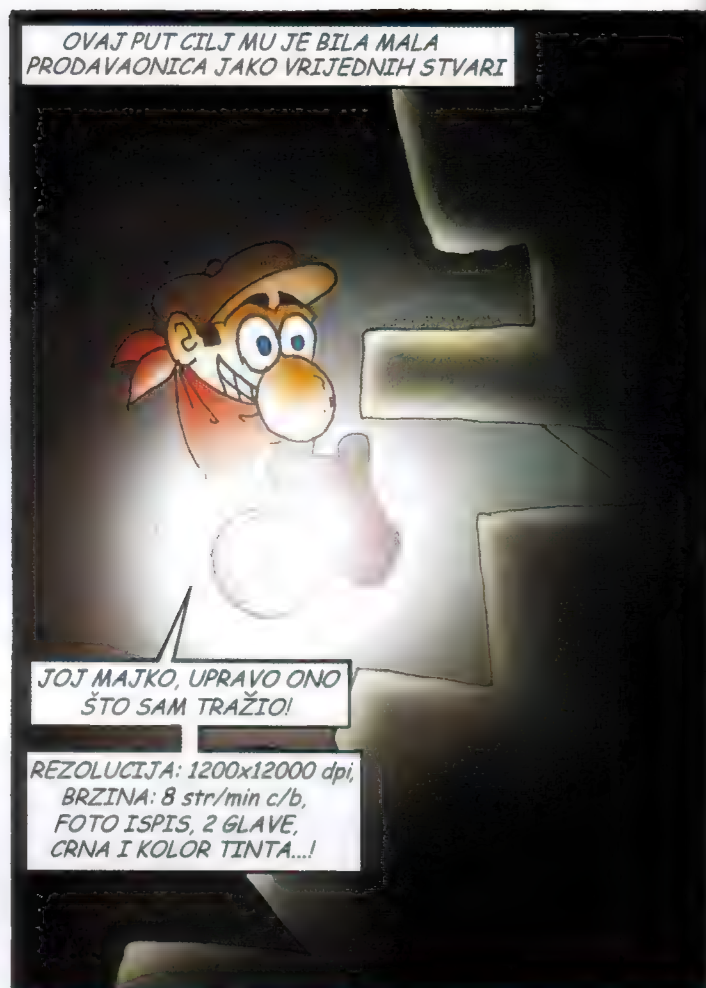
Prema mnogim predviđanjima različitih stručnjaka na netu, ovogodišnji favoriti će bez zadrške biti tridesetčetverogodišnji Carl Fogarty i znatno mlađi, dvadesetšestogodišnji Colin Edwards. Fogarty je prošlogodišnji svjetski prvak koji se vozi na Ducatiju 996 i koji, ako zadrži lanjsku formu, ima velike šanse ponoviti naslov. Za razliku od njega, Edwards vozi za Castrol Hondu na Hondi VTR 1000 SP-W i kao i svake godine bit će žestok protivnik i kandidat za naslov. Nažalost, ove godine manje šanse za naslov imat će Aaron Slight, koji se tek vratio s oporavka nakon operacije mozga i, prema najavama, tek će nastupiti negdje u drugoj trećini prvenstva. Za nadati se da će i ovogodišnje prvenstvo biti zanimljivo kao i lanjsko.



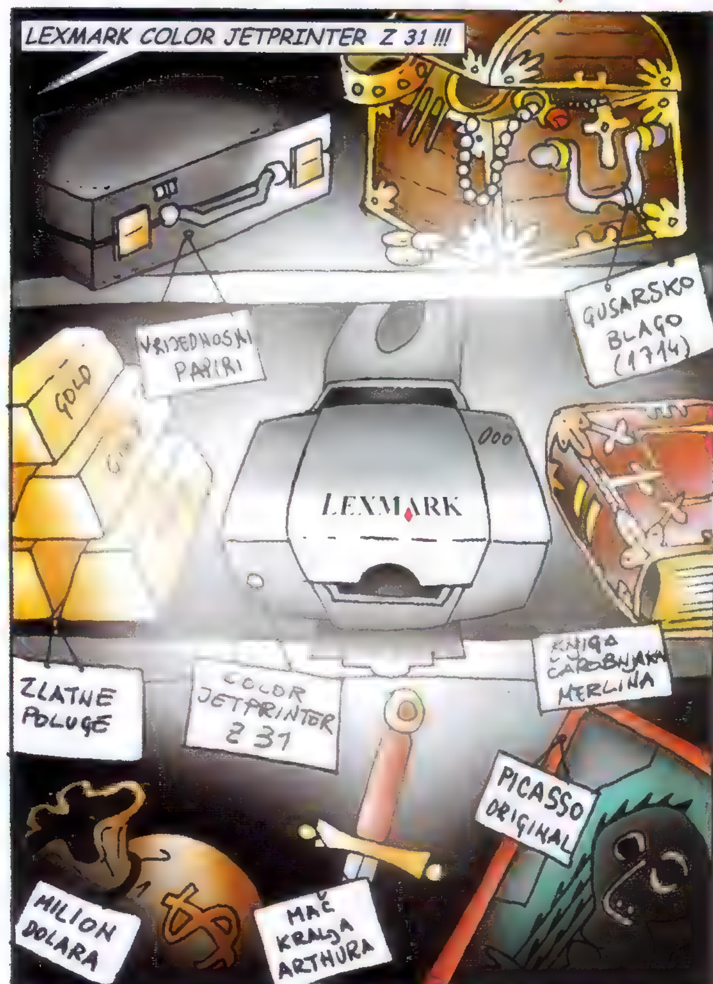
Carl Fogarty


Colin Edwards





LEXMARK COLOR JETPRINTER Z 31






O.K., ovo mi je prvi zavoj. Sad ih imam!


Više mi je dosta ovih padova, ima li netko nešto protiv bolova?


Pazi ih, pali su samo zato da mi smetaju


Opa, glavno da nisam ništa slomio [:)

MULTIPLAYER

Kao što sam već ustvrdio prije, nema igre do multiplayera. Novi Superbike napokon donosi i mogućnost igranja u split screen modu, što je svakako veliko poboljšanje. Bit će i onih koji se neće sa mnom složiti oko toga, no imajmo na umu sve one manje sretne koji nemaju dva računala u kući ili prijatelja koji živi kat više pa si ne mogu priuštiti zadovoljstvo igranja u mreži. Dakako, ni igranje preko Interneta nije baš neka opcija s obzirom na cijene Intenet usluga, stoga je lokalni multiplayer svakako odlično rješenje. U novom Superbikeu autori su se poslužili starim dobro iskušanim receptom podijeljenog ekrana, koji je vrlo lijepo riješen. Oba igrača imaju vrlo dobar pregled situacija i oba vide sve instrumente. Igra se odvija kakvih 20% sporije negu u modu za jednog igrača, no to ne bi trebalo uzeti kao katastrofu. Nažalost, najbolji model igre za više igrača koji je bio primijenjen u Formuli 1 Grand Prix i njenom nastavku više nikada nismo vidjeli iako mi se čini da je to bilo idealno rješenje jer je omogućavalo nekoliko igrača na jednom računalu bez ikakvih usporenja, stoga je činjenica da će treći nastavak Grand Prixa napustiti takav pristup prilično šokantna i razočaravajuća. Od ostalih modova za više igrača, tu su svi klasični modovi za sve oblike mrežnog jurenja.

TEHNIČKA STRANA

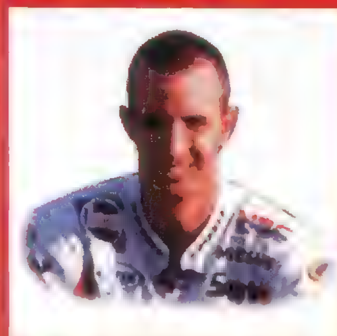
Superbike je što se tiče potrošnje resursa vašeg računala krajnje racionalan, kroz različite opcije potpuno možete prilagoditi igru performansama svojeg računala. Kod igre nudi stvarno čarobnu fleksibilnost: iako vam treba 3D karticu, već i s najstarijom Voodoo karticom igra izgleda potpuno prihvatljivo. Sve je to moguće zato što igra koristi najnoviju inačicu direct X-a (dakle, sedmicu) pa je sav hardver podržan, a Microsoft se pobrinuo uskladiti svoje sučelje sa sve većom hrpom kartica na tržištu.

Osim toga, u dodatnoj se dokumentaciji tvrdi da igra sama prepoznaje tip grafičke kartice koju posjedujete postavljajući prema tome i osnovne parametre igre. Primjerice, ako imate Voodoo karticu, igra će automatski uključiti rutine za fogging i motion blur, što daje poseban čar, ali i osjećaj brzine igri. Nažalost, EA i dalje primarno radi kodove za Voodoo kartice pa su njihove igre i najljepše upravo na toj seriji grafičkih kartica.

Superbike 2000 je fantastično napravljena simulacija / arkada motociklističkih utrka. Nudi igraču užitak i napetost vožnje izvrsnog motora uz odličnu grafiku, dobar zvuk i fantastičnu atmosferu. Igra je preporučena svima koji vole utrke u bilo kojem obliku.

CASTROL HONDA SUPERBIKE TEAM

[illegible]


Ovogodišnji najveći Hondin adut


Aaron Slight


Nova Honda za ovogodišnje jurcanje

ALTERNATIVNO

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
Stari Superbike za sve one koji nemaju tu sreću da mogu startati novi Superbike

CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CAMPIONS
Najbolja konkurentska simulacija utrka motora namijenjena svima kojima Superbike nije baš po mjeri

OCJENA

Fantastična igra iz EA radionice, sve zamjerke iz prošlog nastavka su uklonjene te sada igra djeluje stvarno dobro i igrivo, zadovoljit će ukus svih ljubitelja brzina

96%

Divnog li dana za FRPovce!

MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER

Ova se igra čekala s velikim žarom i nestrpljenjem, no kako mi se čini, ni najbolja FRP franšiza današnjice nije ono što je nekoć bila



Obratite pozornost na veću plastičnost i detaljnost likova

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	New world computing
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/266, 64Mb, G400
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ŠTO reći o ovome serijalu? Koje riječi pronaći za jednu od najboljih FRP franšiza svih vremena, svevremensku bakicu koja se oduvijek držala klasičnih vrijednosti jednog FRP-a i koja nikad nije popustila pritiscima modernih vremena? Što kazati... Sigurni ste da hoćete čuti odgovor? E pa, evo ga: baba nam je opasno ostarjela!!! Kako sam se usudio reći takvu herezu, pitate se vi. Nije to nikakva hereza nego potkovana kritika iza koje stoje argumenti mnogih istomišljenika... Naime, već poduže vrijeme na Internetu možete pronaći M&M8 forum, skup mišljenja, tj. prijedloga igrača vezanih za pojavnost i izgled ove sada već izašle igre. Site je otvorio New World Computing ne bi li uz pomoć svoje vjerne "publike" istu počastio što boljim proizvodom, no pritom je očito zaboravio pročitati ijedno slovo s navedene stranice. Stvar je u tome da se barem osamdeset posto prijedloga barem djelomično dotaklo


Neki od vrhunskih dometa arhitektonske sposobnosti novoga Mighta

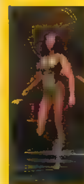

Zamke ala Indiana Jones


Alah je velik!

NOVE KLASE


NECROMANCER - posrnuli čarobnjaci koju su krenuli stopama tamne strane... Vrsni stručnjaci svih formi prirodnih magija (vatra, voda, zrak, zemlja) koji će poslužiti kao zamjena za, ovaj put, nedostupne čarobnjake. Njihove negativne osobine poput lošeg zadaha, slabe konstitucije i nemogućnosti uporabe moćnih oružja kompenzirat će i jedna od dviju najjačih čarobnih škola u zemlji- crna magija. Specifični su i po tome što potezom ruke mogu oživiti palog neprijatelja i natjerati ga da se bori na vašoj strani.


VAMPIR - nemrtve kreature koje su to postale svojom ili tuđom voljom. Bilo kako bilo, u sebi spajaju najbolje iz magijskog i borilačkog svijeta jer se osim duhovno orijentirane magijske škole znaju služiti i nožem a ni oklopi im nisu strani. Osim magija, posjeduju i posebnu vampirsku sposobnost čiji dijapazon raste kako napredujete po nivoima. Kad postignu vrhunac svojih moći, mogu se pretvoriti u maglu, a tada su potpuno neranjivi. Ah da, vole popiti i koju mjericu krvi prije ručka za bolji apetit.


DARK ELF - svojevrsni križanac između strijelaca i druida, crni su elfovi nekoć bili bijeli, ali su prihvatili zlo pa su valjda od toga i pocrnjeli. Sposobni su vitlati i prirodnim formama magije, a posebno se ističu svojim dark elf abilityjem. Po mom mišljenju, vrlo slabašna i neuravnotežena klasa koje se bolje kloniti...


MINOTAUR - ovo je već nešto pravo! Opaka mrcina koja je sposobna vitlati gotovo svim oružjima iako se najviše može specijalizirati za uporabu sjekire. Sposoban je i za uporabu svih tipova oklopa, osim kacige, što je i razumljivo zbog njegovih dugih rogova. Da bi dodatno zaštitio sebe i druge, upoznat je i s nekim formama duhovnih magija pa je zbog sveg navedenog izvrstan odabir za one koji se ne mogu odlučiti između mača i magije.


TROL - najjača i najgluplja klasa u igri koju krasi iznimna konstitucija i snaga. Glup za sve oblike magije, snažna trolčina najbolji je ratnik kojeg možete izabrati. Krasi ga i specijalna mogućnost regeneracije kojom se vremenom izliječi. Napredovanjem skilla rast će i njegove samoizlječilačke mogućnosti, tako da je trol barem u početku najsigurniji i najpouzdaniji izbor. Ipak, treba biti oprezan jer se ni on ne može specijalizirati u svim tipovima oružja, što ponekad zna biti poprilićan hendikep.

Onima koji su u ovome od prije nije potrebna nikakva preporuka!

arhaičnog i zastarjelog grafičkog engina koji se vuče još iz šestoga dijela. Svi su zahtijevali nešto novo, nešto u skladu s vremenom u kojem živimo. Ali ne, osim nekih kozmetičkih promjena, engine nije poboljšan ni za lijek pa smo tako osuđeni na igru čiji bi početak netko neiskusniji bez po muke zamijenio s bilo kojim od prijašnjih nastavaka...

I WANT TO SUCK YOUR BLOOOD!

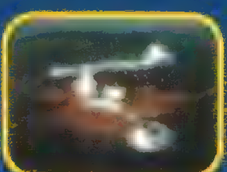
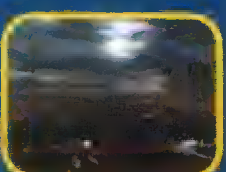
Dotični uvod ovaj put počinje u Jadameu, jednom od gradova zemlje Ravenshore... Bio je to dan kao svaki drugi, ljudi su pekli svinje a trolovi ljude, ptice su pjevale a harpije pile. Onda se došetao on, mistična figura neupadnog izgleda kojim je prevario mnoge. Laganim korakom došao je do glavnoga gradskog trga i počeo čarati strašnu čaroliju! Iz zemlje se podiglo šest kristala koji su urlajuće pohrlili prema nebu u svom nezaustavljivom putu totalnog uništenja. Zemlja se zatresla, grom je zagrmio, plamen se razbuktao (mitska verzija atomske bombe, kažem vam), a onda je nastupio mir a s njim i spoznaja o nastupjeloj tragediji. Tko je taj tajanstveni čovjek piromanskih sklonosti, što su mu skrivili stanovnici mirnog primorskog gradića i koji su njegovi motivi ne zna nitko, a hoćete li vi saznati ostaje da se vidi. Tek će vas vaša upornost izdići od običnog trgovca koji se silom prilika našao u epicentru zla do spasitelja samoga svijeta! Yep, vrlo mitski, epski i produhovljeni uvod koji će prohujati vašim monitorom u odličnoj animaciji visoke rezolucije (konačno) te vas malo pripremiti za avanture koje vas očekuju. Ako ste pozornije čitali tekst, sigurno vam nije promaklo da sam se o protagonistu izrazio u jednini, što znači da na samom startu vodite tek jedan lik a ne cijelu grupu kao u prošlom dijelu. Osim te razlike, ovaj su vam put na raspolaganju i neke druge klase poput necromancera, vampira i minotaura o čijim se sposobnostima možete informirati iz okvira. Ostale pripadnike svoje družine pronaći ćete po brojnim krčmama razasutim po cijeloj zemlji, gdje će vas čekati različite spodobe i kreature željne avanture i novca. Takav se pristup nekima neće svidjeti (nije ni meni) jer znatno otežava poistovjećivanje s likovima jer vam nitko ne jamči da ćete istu skupinu voditi kroz cijelu igru. No, dobra strana leži u tome da će novopridošli članovi u vašu družbu unijeti i neke svoje kvalitete koje nisu početničko amaterske - tipovi su redovito na višoj vrazini i s više *spellova* od vas. Kao što vidite, po prvi se put ne počinje od nule pa je zbog toga i krivulja prilagođavanja i učenja nešto strmija i brža. Uostalom, ipak je ovo igra za M&M veterane kojima su poznate sve osnove i pravila ovog izmišljenog svijeta. Kad smo već kod nivoa i spellova, treba reći da je struktura istih zadržana od prije, s tim da su dodani neki novi, posebice oni od dosad nepostojećih klasa. Tako ćete, izabravši vampira, iskusiti njegov *vampire ability* kojim ćete od žrtava sisati krv i puniti si energiju ili ćete pak necromancerom netom ubijenu zvjerku staviti pod svoju izravnu kontrolu. Ni ostatak sustava nije proživio neke radikalnije promjene tako da će napredovanje po nivoima te usvajanje i usavršavanje brojnih *abilityja* biti unaprijed poznato svim M&M veteranima... Što je onda to zbog čega ćete htjeti igrati osmi nastavak nakon što ste uz mnogo muka i "odricanja" uspjeli proći sedmi?

ATMOSFERA

Jedno je nepobitno: M&M serijal oduvijek je bio festival mašte s totalno atmosferičnim animacijama, 2D grafičkim detaljima i glazbom od koje je zastajao dah. Upravo je zbog pozornosti posvećene tim elementima igra tako dobro i prolazila, a toga su vjerojatno bili svjesni i sami autori. Stoga nas ovaj put počašćuju visokorezolutivnim animacijama koja su nebesima iznad svih prijašnjih. Zajedno s uistinu upečatljivom i inspirirajućom orkestralnom glazbom, navedene pokretne sličice prikovat će vas za ovaj fantazijski svijet koji će postati vaša druga, ljepša i romantičnija stvarnost.



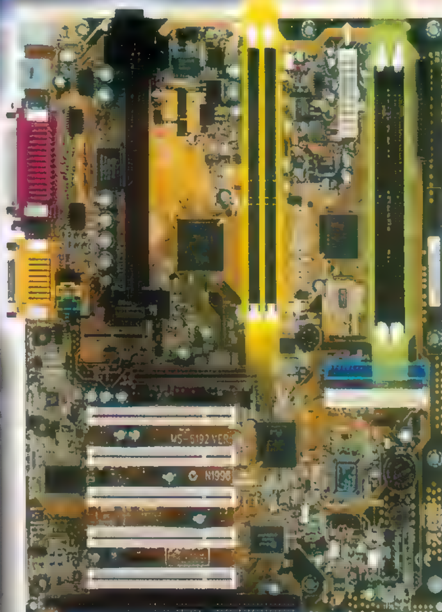


Gledajte i uživajte

2+2>4

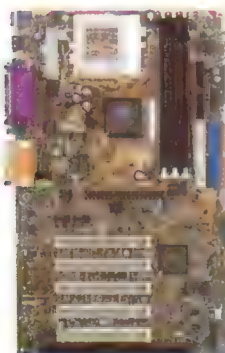
(Birajuci memoriju uštedite novac)



MS-6192 / Intel® 820 • Slot1

- Podržava Intel Pentium II/III 100/133 MHz FSB procesore
- Podržava 2xRIMM i 2xDIMM, ukupna memorija do 1 GB
- ATA 66
- TCAV (anti-virus u BIOS-u)
- LED za indikaciju rada ploče
- Audio čip (opcija)
- LAN / modem Ring Wake Up Function
- STR/STD
- 1xAGP, 5xPCI, 1xISA
- PC99

MS-6309 / Via® 694 • Podnožje 370s



- Podržava Intel FC PGA Pentium III i Celeron 100/133 MHz FSB procesore
- Podržava 3xDIMM, ukupna memorija do 1,5 GB (PC 133)
- LED za indikaciju rada ploče
- PC Alert III (sistem za nadgledanje hardvera)
- Integriran audio-čip, opcija Creative audio
- ATA 66
- 1xAGP (4x), 5xPCI, 1xISA, 1xAMR
- ATX
- Vcore i Vio podesivi u BIOS-u, STR

K7 Pro / AMD® Irongate • Slot A



- Podržava AMD Athlon procesore do 800 MHz i više
- 200 MHz EV6 sistemska interface
- Ultra DMA ATA 66
- 3xDIMM za SDRAM do 768 MB
- Creative PCI audio (opcija)
- PC Alert III (sistem za nadgledanje hardvera)
- Vcore i Vio podesivi iz BIOS-a
- LED za indikaciju rada ploče
- 1xAGP, 6xPCI master, 1xISA, ATX

NAGRADE





















CeBIT 24.2.-1.3. 2000
HANNOVER
Hall 13, F31

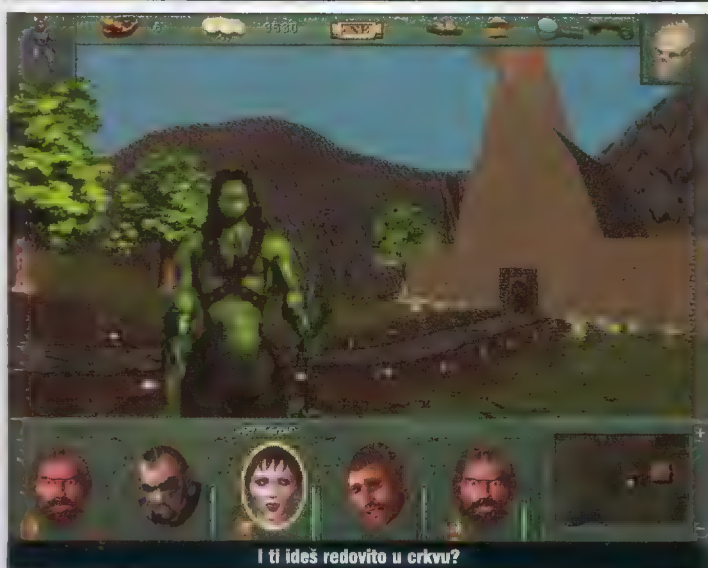
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

Ovlašteni partneri:

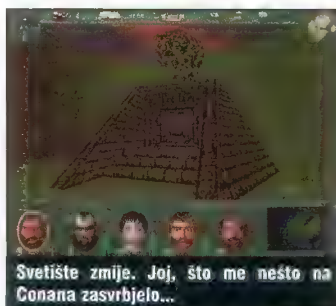
2M Computers d.o.o.	www.2m.hr	2m@2m.hr	Zagreb,	01/3640900
HG SPOT d.o.o.	www.hgspot.hr	prodaja@hgspot.hr	Zagreb,	01/6637666
Matrix d.o.o.	www.matrix.hr	prodaja@matrix.hr	Split,	021/380801
Bit sistem d.o.o.		bit-sistem@vk.tel.hr	Vinkovci,	032/332910
KIM Juric d.o.o.	kim.inet.hr	kim@inet.hr	Zagreb,	01/3886473
Analog bit d.o.o.		analogbit@zg.tel.hr	Zagreb,	01/3776562

Više informacija na www.microln.com i www.msi.com.tw


Kriste, ne vjerujem - obojano svjetlo!!!

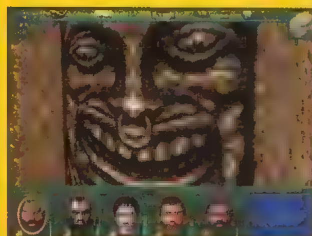

I ti ideš redovito u crkvu?


Popijte iz bunara i nadajte se da će sve biti u redu

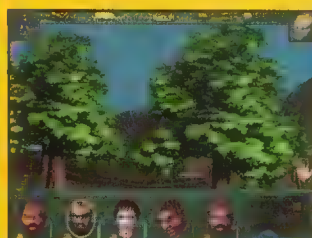

Svetište zmije. Joj, što me nešto na Conana zasvrbjelo...

BEZNAČAJNI DETALJI

Na ovim sličicama možete vidjeti neke od "revolucionarnih" grafičkih promjena kojima se diči M&M8. Na našu veliku žalost, i dalje je riječ o istom, pretpotopnom grafičkom enginu uz neke tek neznatne promjene. No unatoč svim kritikama, ipak moram reći da ovaj put sve izgleda nešto bolje i bojama životnije.


▲ Teksture su konačno nešto detaljnije


▲ Barice vode ovaj put krasi i pristojna animacija boja


▲ Pogledajte ovo drveće i usporedite ga s onim iz prošlog nastavka


▲ Vaaauuu! Dinamično osvjetljenje!

Još malo od istoga ali na nešto drugačiji način

LEGO LAND STRIKES AGAIN

Krenimo redom; posve druga priča i nove lokacije, hrpa novih i vrlo maštovitih neprijatelja, zanimljivi i intrigantni questovi te horde novih artefakata za kojim ćete sliniti duboko u noć! Hmm, zvuči primamljivo zar ne, ali moramo imati na umu da je ovo bio tek minimum koji se očekivao od novoga nastavka, najmanji dopustivi prag promjena koji bi se možda mogao provući i kao najobičniji mission disk. Kako sam već prije rekao, grafika se nije mnogo promijenila. Bez obzira na to što ona nikad nije [illegible]a, a nije ni smjela biti primaran motiv za kupnju jedne FRP-ice, ostaje činjenica da M&M8 nudi [illegible]ko stari engine s potpuno zastarjelim sustavom kontrola da to ponekad ni uza sav voljni napor ne možete izbaciti iz uma. Svakako najveća nebuloza je uporna izvedba u 640*480 rezoluciji uz bijednu 16-bitnu boju! Ni jednostavne legokonstrukcije neće mnogo pomoći pri uživljavanju u opisani svijeta, da i ne govorim o strašnoj zahtjevnosti ove naizgled nezahtjevne igre. No najgora posljedica opake zahrđalosti tehničke strane M&M-a svakako je sustav kontrola uz nevještu, premijernu implementaciju mouse looka koji je bolje i ne koristiti ne želite li na brzinu izgubiti živce. Mislim, ako se igra već odvija iz prvoga lica, barem je mogla nadići dječje bolesti koje su primjerenije kakvom Duke Nukemu a ne proizvodu iz dvijetisućite godine! Istina, pokušali su se malo iskupiti, i to u vidu nešto oštrijih i gušćih tekstura, efekata obojenog svjetla i do danas mi nerazjašnjenog "tintiga", ali sve je to jednostavno premalo da bi se moglo govoriti o nečem korjenito novom.

KOMERCIJALA

Zbog svega toga nisam imao dovoljno motivacije da igru igram s istim žarom kao njenu prethodnicu, gdje sam nakon mučnog završetka očekivao neku nagradu i poticaj za daljni avanturistički "rad". Stoga me ni horde novih beštija, hrpe novih lokacija i desetine impresivnih artefakata nisu mogle uvjeriti da nije riječ o tek na brzinu sklepanom nastavku pod stežućim vremenskim rokovima čija je jedina namjera bila dodatno unovčiti popularnost cijele franšize. Žalosno... Ipak, ako već ne briljira u vizualno-prezentacijskom planu, osmica nam nudi neke dobrodošle novosti na onom igračko-igrivom području koje je uostalom i najbitnije u igrama ovog žanra. Jednostavna ali itekako važna promjena tiče se karte na kojoj je konačno moguće "zapikavati" različite komentare za lakše snalaženje, a po prvi put i sama igra bilježi lokacije na kojima se nalaze expert, master i grandmaster učitelji svih mogućih vještina tj. abilityja. Mnogi će se igrači sjetiti kako je bilo teško pronaći, primjerice, dagger experta ako si njegovu lokaciju prije toga ne biste zapisali na papir! Ostatak interfacea također je ponešto *stweakan*, ponajprije pomoću jasnijeg i pametnijeg rasporeda ikona za pristup inventoriju, quest booku itd. Fanaticima će biti zanimljivo i to da je i dalje na sceni popularni Arcomage, virtualna FRP kartaška igra koja se uskoro očekuje i u potpuno zasebnom obliku! Što još reći? Stvarno nemam što, bilo bi glupo nabrajati sve avanture, tamnice i beštije koje vas očekuju ako zaigrate ovu fantaziju jer bismo vam umanjili čar same igre, one su tu da ih postupno otkrivate a ne da vam ih netko servira. Sve ostale novitete ste već otprije čuli...

Ah da, zaključak... Danas se stvarno nameće sam od sebe, na uho nam vrišti da je M&M 8 u krajnju ruku tek mission disk za sedmicu, sa svim konfekcijskim i komercijalnim reperkusijama koje ga stižu. Znate, nisu u New World Computingu baš ni tako blesavi, dobro su znali da će svi koju su barem jednom zaigrali ovu franšizu to činiti i dalje, a na pridošlice nisu ni računali. Stoga im je lakše bilo u stari i odavno sklepani sustav ugraditi nove questove i priču nego se zamarati izradom potpuno nove i revolucionarne igre, što M&M nikako nije. Ostaje samo pitanje kada će izaći nastavak koji će s punim pravom nositi svoju brojku u naslovu. ◀

ALTERNATIVNO

LANDS OF LORE 3
Niste li hard-core FRP fanatik, ova će "frpica za mase" poslužiti svojoj svrsi

MIGHT AND MAGIC 6 I 7
Još malo od istoga...Volite li ovu franšizu, onda s ovim nastavcima nikako ne možete pogriješiti

OCJENA

Zastarjela izvedba ni uza svu silu novih questova ne može opravdati veću ocjenu

83%

Posljednje što ćete igrati od cavedoga...

IRON PLAGUE

Kraljevstva se vraćaju, tehnički i stranački poboljšana. Uveden je peti element, tehnički nastrojeno društvo koje se opasno nabrusilo smožditi ostala četiri. Gdje ste vi u svemu tome?



Pravo je zadovoljstvo igrati s Kreoncima jer imaju odlična oružja za iznenadne napade, pogledajte ove vatrene kočije


Srećom, vatra zahvaća samo krajnji cilj, a ne sve što joj se nađe na putu


Mali automatoni sasvim su uspješni u razaranju zgrada snaga zla

Ispravljeni su mnogi nedostatci originala, a tu je i cijela jedna nova civilizacija

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cavedog Ent.
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, DirectX
NAŠA PREPORUKA	Celeron400, 64MB, Direct3D
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Boneyards (Internet)
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TIBERIAN SUN
Legenda među legendama. Vrlo dobra igra. Nedovoljno dobar nastavak – pojela ga vlastita slava.

TOTAL ANNIHILATION
Originalni začetnik TA serijala stavlja vas u daleki SF svijet prepun naprednih gadgetsa

TOTAL Annihilation: Kingdoms nam je u sjećanju ostao kao više-manje prosječan naslov koji je više slave uživao prije nego nakon izlaska na tržište. Očekivanja su bila velika, a kako i ne bi kad je to bio nastavak Total Annihilationa, jedne od najboljih RTS igara dotad. No, fantasy svijet, čini se, nije legao ljudima kao ZF mašinerija. Ne smijemo zaboraviti ni goleme hardverske zahtjeve koji su sputavali igrivost čim bi se broj jedinica na karti povećao! Iron Plague je dodatak za TA: Kingdoms. Cijena mu je prilično niska u usporedbi s cijenom cijele igre – manje od 20 dolara, ali mu za funkcioniranje i ona treba. Ovo proširenje rješava neke temeljne tehničke probleme igre, a povećava i igrivost... Kako, zašto?

PROŠIRENJE IGRE

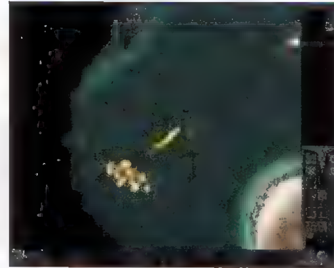
Zapravo ćete dosta dobiti za izdvojen novac. Poboljšani grafički engine u inačici 2.0, poprilično brži i tečniji, pogotovo kod većih mapa i većeg broja neprijatelja. Dobivate, dakako, i sve jedinice koje je Cavedog stvorio, a periodično su objavljivane na webu. No, najveća je novost cijela jedna nova, peta, civilizacija s kojom također možete igrati i koja znatno mijenja filozofiju i pristup igranju! To znači nove jedinice, nove strategije, nove građevine... Razveselit će vas 25 novih karti i nova kampanja od 25 novih misija koje igrate sa svim stranama, napreskokce, baš kao i u originalnoj igri. Priča je intrigantna, ali je način na koji je predstavljena pomalo zamoran, vjerojatno zbog načina na koji su realizirane međusekvence – nekakvo pretapanje vjerskih ornamenata s prizorima borbe uz patetično epsko naricanje. Možda se nekom i svidi... Bilo kako bilo, nova je kampanja teža od originalne te zahtijeva razrađenu taktiku i stanovitu dozu iskustva kako s namjenom jedinica, tako i s naprednim načinom upravljanja, nagomilavanja akcija i sl. Uz CD s igrom dobivate i kod potreban vam za sudjelovanje u Darienovim križarskim pohodima, kako je nazvana kooperativna multiplayer igra koju je moguće zaigrati na Cavedogovom Boneyards siteu. Imajte na umu da za to proširenje ne morate kupovati igru jer je ono raspoloživo za slobodan download s Cavedogovog sitea.

PRIČICA

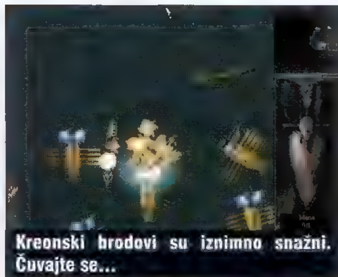
Iron Plague započinje. Već na samom početku igrač (vi) otkriva da je nešto trulo u državi Dansk... err Darien. Nastavljajući ondje gdje je TAK završio, *Kuga željezara* u ring stavlja monarhe Dariena protiv novog neprijatelja. Koji nije ni tako slab... Jedva da se na bojišnicama slegla prašina, a strvinari počistili ostatke heroja poginulih u Velikom ratu. Podsjetimo se, Aramon i Veruna pobijedili su Tarosa i Zhon. Ponovna izgradnja zemalja je u tijeku, a stanovništvo žudi za normalnim životom. Lovci na ucjene na jedom od svojih pohoda u dalekim sjevernim zemljama nabasaju na smrznut kostur ptice. No, pregledavši ga, sve im je nekako čudno. Kakva je to ptica od lima kojoj je obrađena koža pričvršćena za drveni kostur žicom? Nešto je tu sumnjivo te odnose spravu na daljnji pregled kod najmudrijih znanstvenika kraljevstva. Ovu je pticu definitivno stvorio čovjek. Aramon i Veruna postaju zabrinuti, s razlogom. Rađa li se to njihov novi saveznik ili na scenu Dariena stupa nova snažna


Stare dobre snage zla na djelu



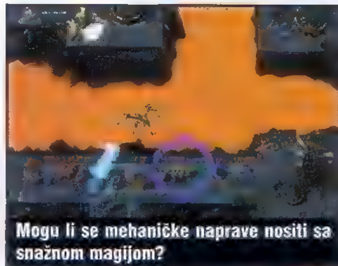



Kombinirana snaga monarha i podanika gazi neprijatelja!


Kreonski brodovi su iznimno snažni. Čuvajte se...




Bit će tu i vatre i leda...


Mogu li se mehaničke naprave nositi sa snažnom magijom?



KREONSKE JEDINICE

PODMORNICA – Malo podvodno vozilo koje se kreće tek ispod površine vode. Vidljivo je neprijatelju i podložno neprijateljskoj vatri. Pokreću ga rotori koji svoj okretni moment dobivaju pedaliranjem putnika...

AVIONČIĆ - BARNSTORMER – Ova je jedinica nevjerojatno korisna u izviđanju. Brza je i visina joj osigurava dobar vidik. S druge strane, zbog težinskih ograničenja ne nosi oružje. Dovoljno je brza da izbjegne neprijateljskoj vatri.

TENK - KORNJAČOZA – Tenk pokretan parom napravljen je po uzoru na kornjaču. Jednostavan je, primitivan i spor, ali i prilično učinkovit protiv magičnih krittera.

BOMBOBACAC – Ova defanzivna jedinica svojim rotirajućim bacačem bombi zasut će svakog neželjenog posjetitelja vašeg dijela karte.

MEHANIČAR – Popravlja, stvara nove jedinice i građevine, ali se i bori. Idealna jedinica.

rasa koja se sprema preuzeti vlast...

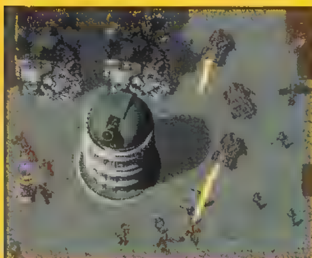
KREON - PETI ELEMENT

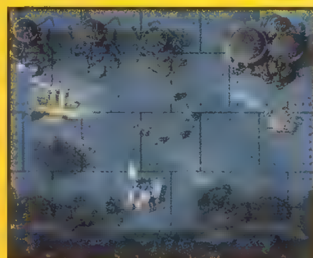
Sljedbenici Creona slijede vjerovanja koja su snažno ukorijenjena u razumu i znanosti. Njihovo je čvrsto uvjerenje da je tehnologija jedini istinski način napretka. Njihovi naučnici, inženjeri i ostali specijalizirani sljedbenici osjećaju potpunu odbojnost prema uporabi magije. Ovo novo davinčijansko društvo u snažnom je kontrastu s ostalim kraljevstvima koja svoju snagu crpu iz magije. Upravo zato smatra da je vrijeme da se vladavini magije stane na kraj. Kraljevstvo Kreonaca osnovao je sam stari Garacije, upravo onaj koji je ustoličio četvoricu vladara nad Darienom. Dok su njih četvorica ratovali, stari je jarac pronašao nakakvo pleme barbara i pretvorio ih u naprednu civilizaciju utemeljenu na znanosti. Stvorili su mnoštvo naprednih strojeva i oružja, a moćnu snagu mane čak više niti ne izvlače portalima, nego praktičnijim i efikasnijim rješenjima. Nova je rasa moćna, no bez brige, nije premoćna ostalima, barem ne na način da pokvari zanimljivost igre. Rat između četiriju (sada 5) strana dobiva sasvim novu dimenziju promatran iz vizije nama bliskog industrijskog društva. Budete li dovoljno uporni , možda vam se u igri pojavi čak i Garacije (glupog li imena) pozove li ga vođa Kreonaca, pametan i staložen mudrac. Kreonski potrošni vojnik zove se atomaton i otprilike odgovara slici onoga što zamislite kad vam netko kaže: srednjovjekovni robot. Sve je nekako retro-modernog stila. Primjenjujuću neke tehnologije koje i naša moderna civilizacija koristi, ali u izvornom, sirovom obliku. Unatoč očiglednoj činjenici da su kreonske jedinice modelirane prema jedinicama ostalih strana, stanovite modifikacije u taktici su nužne. Valja više kombinirati različite rodove naoružanja te pomno uravnotežiti kopnene, zračne i pomorske snage i jednako ih koristiti.

Novi engine i nova cvilizacija svakako su vrijedni dvadesetak dolara, koliko se traži za ovaj *expansion pack*. Bit će to iznimno dobra kupnja ako ste igrali Kingdomse i svidjeli su vam se unatoč nekim temeljnim nedostacima – ponajprije tehničkim. Bit igre manje-više ostaje ista. Prepojednostavljeno upravljanje resursima i kompleksno napredno upravljanje jedinicama. Po nama, vrijedno kupnje. Pogledajte još za kraj divne sličice koje okružuju ovaj tekst i potom odlučite sami... ◀

NOVI ENGINE

Spomenuli smo vam da na CD-u dolazi nadogradnja za TAK grafički engine. Istu tu zakrpu možete skinuti s Cavedog Onlinea. Svakako joj valja posvetiti nekoliko riječi radi njenog velikog upliva na kvalitetu igranja. Igra radi daleko tečnije, čak i u razlučivostima reda veličine 1600x1200. Zakrpa se ulovila i druge velike zamjerke TAK-u, nevjerojatno frustrirajućeg usporavanja kod velikih borbi. Engine sada automatski smanjuje grafičke detalje i elemente animacije jedinica, a tu je i specijalni Kenny mod koji u cijelosti isključuje animaciju likova, sve sa ciljem tečnijeg igranja. I stvar nevjerojatno dobro radi.
Ostala poboljšanja ili, bolje reći, izglađivanja očituju se u novim kartama te modifikacijama karakteristika nekih jedinica – npr. Verunin je diržabl nešto slabiji, Zhonovi wispovi imaju nešto veći domet i snagu.


▲ Engine je poboljšan, karte su obogaćene


▲ Bit će tu i karti pokrivenih željeznim pločama

OCJENA

Ne treba pretjerati – ne vole svi RTS žanr

79%

Iznimna brzina bez asfalta, samo blato

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Razvijeno u suradnji s RWJ Silkolene Honda timom. Drugim riječim, za još realniji ugođaj morali biste se uvaljati u blato



Za ovako što trebat će vam mnogo vježbe

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interactive entertainment
IZDAVAČ	Midas Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII300, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	3DFX, Direct3D
MULTIPLAYER	Modem, serial, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
Za one koji preferiraju asfalt
SUPERBIKE 2000
Sad će skoro...
HRVANJE U BLATU
Puštam vašoj mašti na volju

DOSTA vam je nabrijanih sportskih motora, dosta vam je škripe guma po asfaltu, a i 4x4 vam baš ne leži. Dobro došli u Silkolene Honda Motocross GP! Motokros i nije baš vrlo popularan sport u Hrvata (u usporedbi s nogometom, recimo), no to ne znači da nema svojih poklonika i entuzijasta koji se njime bave. I to vrlo uspješno, s vrhunskim europskim ostvarenjima; uostalom i utrke europskog prvenstva se održavaju na našim odličnim stazama u Jastrebarskom i Zaboku. Konačno je stigao jedan naslov koji bi trebao u cijelosti zadovoljiti ljubitelje motokrosa.

Programerski se tim uistinu potrudio i upustio u detaljno prikupljanje informacija o motokrosu pa smo dobili zadovoljavajući broj vjerno napravljenih staza. I motocikli su također vjerno prenijeti pa možemo birati između 125, 250 i 500-kubičnog stroja. Razlike među njima su goleme, svaki ima svojih mana i prednosti i svaki treba svladati, a ne kao u nekim prijašnjim igrama gdje je jedina razlika bila u brzini i izgledu motora, no dobro. Pokrenuvši igru, prvo ćemo odgledati prilično kvalitetnu uvodnu sekvenca koja bi nas trebala uvesti u atmosferu igre i prikazati nam te momke koji neustrašivo lete zrakom na svojim strojevima, a oko njih ni centimetra dobrog, sigurnog asfalta. A zašto? Za šačicu adrenalina. Kad su krenuli u programiranje simulacije motokrosa (a ne arkade), programeri su sebi zadali visok i teško dostižan cilj. Jesu li ga ostvarili?

DO PRAVE UTRKE S MNOGO STRPLJENJA

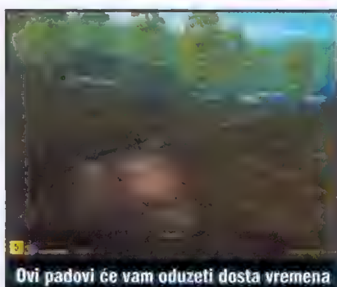
U glavnom izborniku možemo izabrati opciju *Quick race* koja nas odmah baca u akciju, *Single race* ili *Championship mode*. Sučelje je vrlo prijateljski raspoloženo, intuitivno i s mnoštvom opcija. Da se lakše snađemo u toj gomili, postoji automatski *help pop up* izbornik. Dobra je strana da su se programeri ugledali na jedno od najboljih sučelja, pogađate, riječ je o besprijekornom sučelju Need for Speeda. Odaberemo li *Championship mode*, uključuju se vremenski uvjeti koji izgledaju iznimno dobro (kiša, magla), dok nas u prva dva moda prati samo lijepo vrijeme. Ostale opcije su vrlo pregledne i opširne pa tako možemo kopati po kočnicama, razmještati raspored pojedinih brzina i namještati kvačilo u


Detaljnost (pogledajte ljude u pozadini) je stvarno impresivna


Kiša i magla otežavaju vožnju


Ovo nije nimalo lako. Kliže se za poludit


Mislili ste mi pobjeći? E pa nećete!


Ovi padovi će vam oduzeti dosta vremena

OKVIR

Ovako kvalitetno sučelje s gomilom opcija rijetkost je u današnjim igrama




U gužvi postoji opasnost da vas protivnici sruše

Jedna od rijetkih igri u žanru (motokros), a ako se pokušamo sjetiti neke druge motokros utrke, možda čak i najbolja

mje njačkoj kutiji i raditi na inim drugim detaljima na svom motocik-u. ježbavati stazu, kvalificirati se ili krenuti u samu utrku. Uočit ćete da e grafika vrlo uvjerljiva, a startni se opis pojavljuje i nestaje kao u TV prijenosu. Multiplayer je podržan i stvarno iznimno napravljen (vidi kvir za detalje). 3D engine igre je rlo moćan i na preporučenoj će se konfiguraciji igra vrtjeti bez trzanja i zastajkivanja. Jedina zamjerka ide a račun nepostojanja OpenGL D podrške. Poseban je napor uložen u kreiranje vjerne fizike u igri...

POHVALE, POHVALE...

Fizika je vrlo važan dio igre jer je gotovo savršena - kad skočite previ-ko, nema te sile koja će vas zadržati na motociklu; kad pada kiša, ugođaj je fantastičan, skliže se i znatno je teže voziti... Tu onda dolazi do izražaja šteta (real time damage) na strukturi motora, na amortizerima... Uglavnom, većina onoga što se može pokvariti na pravom motoru može se pokvariti i ovdje, što naravno unosi dodatni ugođaj u utrku. Tu su dečki iz Hondinog tima sigurno bili od neizmjerne pomoći svojim iskustvom. Računalno upravljani natjecatelji se odlikuju odličnom umjetnom inteligencijom, skližu se i padaju, guraju se i doista žele biti u vrhu poretka pa je svaka nova utrka pravi izazov. Vozači su animirani motion capture tehnikom, i to je zapravo ona točka na *i*. Srećom po ljude koji nisu hardcore vozači, mnoge se opcije mogu prilagoditi za lakšu vožnju pa ako vas nešto jako smeta – isključite to. Utrku također možete gledati iz perspektive drugih vozača u obliku TV prijenosa koji je izvrsno kadriran pa se to ne pretvara u dosadno praćenje natjecatelja. Uložen je trud, pa se igra može igrati iz brojnih pogleda kamere.

Znači, grafika i animacija ispunjavaju ta visoka očekivanja, a zvuk? Zvuk koji vas prati kroz igru je bogat i vjeran - kad prolazite pokraj ljudi, čut ćete ovacije i navijanje, buka drugih motora je odlično ukomponirana. Jedino bi vas moglo zasmetati što nakon nekog vremena (pogotovo kod 125cc) dobivete dojam da motorkom rušite drveće, ali to je i u stvarnosti tako. Što se tiče glazbe, dobro je odabrana (ide uz taj sport) i poboljšava štimung igre u izbornicima.

Vjerojatno ste pomislili da radim za Midas Interactive izdavačku kuću i da je ovo tekst koji će ići na poleđinu kutije igre, a ne recenzija za Hacker. No stvarno sam se trudio da nađem neke velike nedostatke, ali ih igra baš i nema, tražio sam i tražio (čitaj: igrao se), ali bugova nisam našao. Prema svemu viđenome, igra bi trebala naći svoju publiku, pogotovo u zemljama gdje je motokros mnogo popularniji nego kod nas. Preporučio bih je svima zbog odličnog multiplayera koji nudi pregršt zabave, a ako vas uz to barem malo zanima ovaj sport, rezultat bi trebali biti sati zabave.

MULTIPLAYER

Stvarno je osvježenje kada se programeri konačno potrude i naprave nam kvalitetan multiplayer. To je vrlo važan dio ove igre jer će vam pružiti vrlo mnogo dodatne zabave. Multiplayer ima Internet podršku, a umreženo, serijskim kabelom ili preko modema može igrati čak osmero igrača.

Standardne opcije, lijepo posložene Sučelje

OCJENA

Igra je specifičnog žanra i nisam siguran da bi predugo zadržala nekog koga taj sport ni najmanje ne zanima unatoč besprijekornoj izvedbi

89%

Prokletstvo tiberiuma se nastavlja...

TIBERIUM SUN FIRESTORM

Mission packovi u Westwoodovoj izvedbi rijetko su kad bili išta drugo nego dodatno zgrtanje novca na slavi uspješne igre. Ni Firestorm nije iznimka. No, da je potpuno nova igra, i stajala bi upola manje...



Napad na teško utvrđenu GDI-jevu bazu

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium 166, 32 MB, 4x CD
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, modem, internet
PLATFORME	PC

U Tiberium Sunu Kane je (opet) misteriozno nestao i najvjerojatnije umro. Pojavio se novi vođa, još opasniji. Riječ je o superinteligentnom računalu s jezgrom imena COBAL. Znajući to, zaplet Firestorma je vrlo jednostavan. S NODom i superduper računalom valja osvojiti svijet, a s goody-goody GDI-jem isti taj svijet spasiti i onemogućiti plan NOD-a da sve ljude na Zemlji pretvori u cyborge.

Radnja (prvog) expansion packa za Tiberium Sun nastavlja se odmah na događaje originalne igre. Bratstvo NOD-a je još jednom podijeljeno na frakcije i pokušava se oporaviti od gubitka Kanea. Za vlašću pohlepni generali žele zauzeti njegovo mjesto, no nijedan nema konkretan plan o ponovnom jačanju negdašnje vojske pod imenom NOD. GDI se sad mora boriti protiv daleko opasnijeg neprijatelja negoli su raštrkani djelići NOD vojske. Tiberium se naglo širi po planetu, kao virus, uništavajući sve ekosustave i bića koja mu stanu na put. Malobrojne biljke i bića koja prežive susret bivaju pretvorena u mutirana, opasna stvorenja. Moguće rješenje GDI vidi u proučavanju Tacitusa, izvanzemaljskog artefakta za koji se sumnjalo da je u Kaneovom hramu. Upravo je pomoću njega Kane izvodio bizarne eksperimente na svojim podanicima stvarajući od njih moćne Tiberium zvijeri.

Firestorm se sastoji od 18



Pazite se iznenadnih napada i gradite pokretne radare



Hello, again!



Argh, smrdljivi GDI-jevci, satrše me

NOVE JEDINICE

Glava odlika mission packa neke RTS igrice oduvijek su bile nove, dodatne jedinice. Firestorm donosi malo jedinica, ali takve kakve jesu donose još malo živaota igril, pogotovo u multiplayu. Evo koje su to sve nove jedinice:

• POKRETNA TVORNICA
Slična je NOD-ovoj iako nema mogućnost skrivanja stealth generatorom. Ako je koristite u kombinaciji s carryalom, poslužit će za učinkovito stavljanje dijelova karte pod kontrolu gradeći nove jedinice.

• PRIJENOSNI EMP TOP
Građevina koje se igrači s GDI-jem prisjećaju kao prilično beskorisne sad je dobila i svoju daleko korisniju, pokretnu inačicu. Privremeno onesposobljava vozila, građevine, pa čak i podzemna vozila na koja naleti!

• JUGGERNAUT
Juggernaut je veliki novi GDI-jev robot titan klase. Nosi trostruke teške topove koji mogu gađati na veću daljinu nego NOD-ove haubice. Pokretniji su, ali po vatrenoj snazi nešto slabiji od njih.

• LIMPET DRONE
Zanimljiv novi alat za nadgledanje neprijatelja. Te se male sonde zakače za neprijateljske jedinice omogućavajući vam njihovo špijuniranje. Također, usporavaju neprijateljska vozila onemogućavajući protivniku iznenadne "udri i bježi" napade.

• DROP POD
Alat za distribuciju pješaštva po karti. Kapsule su uporabljive samo jednom, no mogu biti od goleme važnosti. Koristite ih za iznenadne napade veteranskih jedinica. Inače, tih će se kapsula pozorniji igrač sjetiti iz originalnog Tiberian Suna, gdje ih se doduše nije moglo kontrolirati, nego je njihovo "ulijetanje" bilo skriptirano. Ta se tehnologija dokupljuje na Tech Upgrade Center.

• MOBILE STEALTH GENERATOR
Ime mu sve govori - skriva malo područje oko sebe - nezamjenjiv za iznenadne napade.

• FIST OF NOD
Pokretna tvornica oružja s maskiranjem. Bacači plamena i haubice neprijatelju će se materijalizirati iz zraka.

• CYBORG REAPER
Možda najzanimljivija dodatna jedinica. Ima noge poput pauka, a tijelo cyborga. Nosi dva lansera raketa i protupješačko oružje. Nažalost (ili na sreću ako ste na strani GDI-ja), susrest ćete ga samo u multiplayer igrama.

• LIMPET DRONE
Isto kao kod GDI-ja.



▲ Novi roboti, Juggernauti, najljepša su nova jedinica.



▲ Novi cyborg od milja nazvan "Strahitrepet".

novih misija, 9 GDI-ja i 9 NOD-a. Za razliku od originalnog TS-a gdje je glumio nekoć slavni, a sad pomalo oronuli Biehn, glavna uloga u Firestormu pripada vama, igraču. To i nije toliko bitno, no najviše se odražava u načinu na koji su snimljene međusekvence pomalo podsjeća na originalan ommand&Conquer). Inače, razvoj proširenja Tiberium Suna počeo je odmah nakon puštanja riginalne igre u prodaju. Bilo je pasno da izađe na tržište dok je Tiberium Sun još uvijek popu-ıran. To je programerima i uspje-·, ali nažalost - na štetu dodavan-ı novih opcija i modificiranja igre ıad originalom. Nekima će se taj otpuni C&C osjećaj možda i vidjeti...

ŠTO JE NOVO

Ima nešto novih jedinica (8, uggernaut, mobilna tvornica, nobilni stealth generator, cyborg Reaper, Limpet Drone, mobilni EMP, drop pod, fist of NOD), karti 10 - "bolje manje nego da su nek-ılitetne" filozofija), poboljšanih etalja i, dakako, misija za samostalnog igrača. No, možda je ajvrjedniji dio paketa onaj krenut online multiplayer igranju. Riječ je o specijalnom modu granja ambiciozno nazvanom World Domination". Osnovna remisa je jednostavna. Igrači se ore online za svjetsku premoć. Natječu se po zonama (zemljopisno određenim) i na kraju svakog dana zbrajaju se pobjede pojedine strane te se, ovisno o rezultatu, mijenja raspored osvojenog terena. I tako sve dok jedna strana ne osvoji svijet. Potom se sustav resetira i kreće ispočetka. Važno je spomenuti dodatne sitnice koje možda nisu sasvim očite pri pokretanju igre, ali je čine ugodnijom za igranje. Naime, poboljšano je igranje preko sporih Internet veza. Stvaranje karti nasumce inteligentno je riješeno - imate kontrolu nad tiberijskim venama, prijelazima dana i noći, plavim tiberijem, ionskim olujama; dakako, nove su karte obogaćene i novim grafičkim detaljima.

BUDUĆNOST TIBERIUMA

Spekulirajmo malo o nastavku C&C serijala. Sudeći po uspjehu svih njegovih članova, suludo bi bilo zaključiti da se isti neće nastaviti. Trenutačno aktualni Firestorm poslužit će samo kao tampon vremenska zona koja treba ublažiti čekanje do sljedećeg Command & Conquera o kojem se šuška - C&C 3: Tiberian Twilight. Bit će zanimljivo vidjeti hoće li se Westwood usuditi trećim nastavkom originalne igre učiniti ono što je obećao (trilogiju) ili će nastavci izlaziti unedogled. Iako nas se nije pretjerano dojmio, predviđa se prilično dobar prolaz Firestorma na tržištu. Baza tvrdolinijaških C&C fanova uistinu je velika, a takvi kupuju sve što u imenu nosi C&C. Srećom, očekuje se da će cijena Firestorma biti znatno niža od cijene cijele igre. No, i to ima svoje zašto - naime, kako to već biva s mission packovima, i ovaj zahtijeva originalnu igru za pokretanje. Vratimo se Tiberium Twilightu. Navodno se razvija koristeći novi 3D engine, a žarište akcije bit će mu pomaknuto s menadžmenta resursa na razvoj i unapređenje jedinica. Ukratko - manje jedinica, no veća diferencijacija, nekako prisniji odnos s igrom ;).

> **"Više novina unijet ćete u Tiberian Sun downloadanjem nekog dodatka koji su napravili korisnici. Ipak, u Firestormu je nešto bolja njihova ravnoteža."**

ZAVRŠNE MISLI

Tiberium Sun su mnogi kritizirali zato što nije donio mnogo novina u žanr, unatoč potpuno novom grafičkom podsustavu, novim jedinicama, međusekvencama visoke kvalitete. No, svi su ga igrali - što se itekako vidi iz rezultata prodaje igre koja je autorima donijela gomilu love. Firestorm ima prilično sličnu filozofiju. Ne donosi mnogo novog. Ono što jest novo pomno je odmjereno i promišljeno (da ne poremeti odnose snaga, nego da poveća užitak igranja, nezavisno od strane koju preferirate). Ugodni osjećaj igranja C&C-a je ponovljen i vjerujem da svi oni koji cijene taj legendarni serijal neće biti razočarani unatoč ne tako blistavoj ocjeni koju je mission pack osvojio. ◂

ALTERNATIVNO

STARCRAFT
Legendarna space RT šora oko čijih se 80% jednog Hackerovog recenzenta i danas lome koplja. Još uvijek je prilično dobra, mora se priznati.

TOTAL ANNIHILATION
Ova je igra samljela C&C kad se pojavila. Stvarne 3D jedinice od poligona, mnoštvo dodatnih jedinica na webu i mnoooogo zabave. Šteta da se, dok ovo čitate, Cavedog raspada...

KKND
Igra australskog proizvođača čijeg se imena (Kill Krush 'N Destroy) mogao sjetiti samo netko iz "down under" kontinenta. Sasvim igrivi RTS čiji se nastavak očekuje.

OCJENA

Nekoliko novih jedinica i karti. Mission pack za zgrnut još malo love.

69%

iza kulisa najvećeg cirkusa na svijetu

GRAND PRIX WORLD

Za one koji ne vole tijesni kockpit bolida formule 1, tu je udobna fotelja vlasnika jedne od momčadi



Potpis pod sliku

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Hasbro interactive
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB RAM, Voodo 1
NAŠA PREPORUKA	P266, 64 MB RAM, Voodo 2
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FORMULA 1 WORLD MANAGER
Solidan menadžer iz 1995, sličnog dizajana

GRAND PRIX MANAGER
Još jedan stariji naslov, svojedobno vrlo popularan

KOLIKO ste se puta u nedjeljno poslijepodne zavalili u svoju fotelju s daljinskim upravljačem u ruci željno iščekujući nastup svog favorita u utrci Formule 1? Ako ste to činili često a k tome posjedujete i računalo, mora da ste zaigrali i neku od simulacija najvećeg cirkusa na svijetu. Prsti su se znojili na tipkovnici, dok su oni privilegiraniji grčevito držali upravljač za simulacije. Motori su zabrujali, upalilo se crveno, zatim zeleno i... izletjeli ste u prvom zavoju ili, najkasnije, u jednom od početnih krugova. Nije vam išlo s upravljačem? Nema veze, ovaj ste put vlasnik F1 momčadi. Ovaj ste put jedan od onih koji vode veliki cirkus.

Početak je nove sezone. Kao vlasnik momčadi ulazite u natjecanje s velikim ambicijama. Navijači očekuju dobre vožnje i pobjede, sponzori također- kako bi naplatili svoja ulaganja. Prognoze i najave ne ukazuju na dobro. Novinari jedva čekaju vaš neuspjeh. Treba isplatiti mnogobrojna potraživanja i dugovanja te istodobno ulagati u razvoj novih tehnologija i bolida za sljedeću sezonu. Možete li odgovoriti izazovu? Prvo što treba učiniti je izabrati jednu od momčadi. Prilikom odabira imate uvid u podatke o svakoj te očekivanja odnosno cilj za predstojeću sezonu. Ako izaberete McLarenovu momčad, od vas će se tražiti dvostruka kruna, dok će u Williamsu biti zadovoljni i jednom pobjedom pod uvjetom da završite među prva četiri konstruktora.

PRIPREME

Vrijeme je da se krene na posao. U igri postoji nekoliko glavnih rubrika smještenih okomito uz desni rub ekrana. Svaka od njih sadrži i podrubrike koji leže vodoravno na dnu ekrana, što je vrlo elegantno izvedeno, bez nepotrebnih informacija. Tu imate uvid u sve podatke o svojoj momčadi te sve pojedinosti natjecanju. Prva vam rubrika daje podatke o samoj strukturi momčadi odnosno o financijama, zaposlenima u pojedinim sektorima, vaš e-mail sandučić, vijesti i ostale bitne informacije. Pod rubrikom o mehanici imate uvid u stanje vaših bolida i sve vezano za eventualne izmjene, nadogradnje i popravke. Tu možete obaviti i određena testiranja da biste znali kako se vaš bolid ponaša u datim uvjetima. Dizajn je podrubrika pomoću koje imate uvid u postojeću tehnologiju i bolid za tekuću sezonu. Ne smijete zaboraviti početi radove na bolidu za iduću sezonu kako vas ne bi dočekala nespremnog. Tu izabirete koliko ćete svojeg radnog financijskog kapaciteta uložiti u određena područja. Podrubrika ugovori služi sklapanju ugovora s



S McLarenom ne možete pogriješiti



Ovdje svoje želje iznosite svojim vozačima

PODACI O STAZI

Velika nagrada Monaca ima posebno mjesto u kalendaru Formule 1. O svakoj stazi, pa tako i ovoj najprestižnoj, GPW sadrži pregršt podataka. Možete saznati tko je posljednji put pobjedio ili tko je odvezao najbrži krug. Postoji i pogled na stazu iz ptičje perspektive te podaci o nazivu svakog pojedinog zavoja. Možete vidjeti u kojoj se brzini vozi na svakom pojedinom djelu staze te koja je maksimalna brzina na svakom njenom dijelu. Tu su i informacije o mogućnostima preticanja, udarima vjetra, nanosima prašine, vidljivosti u lošim vremenskim uvjetima, kvaliteti piste te još neke zanimljivosti.



▲ Općeniti podaci o stazi



▲ Nazivi legendarnih zavoja



▲ Podaci o maksimalnoj brzini



▲ Najveći mogući stupanj prijenosa

dobavljačima motora, guma i benzina. Ulaganje u infrastrukturu vašeg postrojenja je bitno za budućnost vaše momčadi. U početku se, primjerice, više isplati iznajmiti stazu za testiranje, ali stjecanjem većih financijskih sredstava isplativije je sagraditi vlastitu. Pri ulaganju u tu i ostale građevine također raspoređujete kapital po prioritetu, odnosno u ono što smatrate najbitnijim najviše ulažete. U komercijalnoj rubrici potpisujete ugovore sa sponzorima, izdajete licence za proizvodnju odjeće, videoigara, osnivate funclubove i dr. Banking rubrika daje vam mogućnost dizanja kredita, ulaganja i, što je vrlo zanimljivo, prodaju dionica. Vi ste vlasnik 100% dionica svoje momčadi koje po potrebi možete vrlo skupo prodati. Ako tko od drugih dioničara stekne veći broj dionica nego vi, gubite kontrolu nad momčadi, stoga morate paziti da vam se to ne dogodi.

VRIJEME JE DA SE KRENE

Prije nego što krenete u kvalifikacije i samu utrku, morate pripremiti svoj bolid, razraditi strategiju vožnje te izdati naredbe svojim vozačima. Ova rubrika je u odnosu na prijašnje F1 menadžere, koji su imali svojevrsne nedostatke, iznimno praktično izvedena. Prije svega potrebno je baciti pogled na informacije o stazi i vremenske uvjete, na temelju čega određujete najbolju taktiku, odnosno koje će se gume koristiti te koliko će se puta vaši vozači zaustaviti u boksu. Izdajete im naredbe vezane za prioritete pri vožnji, agresivnost, sigurnost i dr. Određujete smije li drugi vozač vaše momčadi preteći prvoga bude li u prilici te koliki treba biti razmak između bolida. Morate izabrati i koje ćete gume koristiti za vrijeme kvalifikacija i utrke. Tu se ravnate po vremenskim uvjetima odnosno prognozi. Ono što ovoj igri daje veliku prednost nad svim predhodnicima je praćenje utrke. Imate izbor između 16 TV kamera, možete gledati iz televizijske perspektive, promatrati utrku samo kamerom koja se nalazi u ciljnoj ravnini ili iz ptičje perspektive. Statističkih podataka ima napretek tako da možete vidjeti trenutačni poredak, trenutačna ili najbolja vremena, tko je odvezao najbrži krug ili koji su vozači ispali iz utrke. Možete pogledati i stanje svog motora, stanje guma ili dobiti informacije o problemima na svojim bolidima. Sve to možete kombinirati jer je ekran podijeljen u četiri dijela pa prilikom utrke imate fantastičan uvid u sve što vas zanima.



Frentzen je bio toliko brz da ga nisam uspio uhvatiti u kadar



Neizostavni sponzori koji život znače odnosno novac daju



Podaci o momčadi



Ulaganje u marketing je bitno za pritjecanje šuškavih papirića

Formula 1 izvan bolida nikada nije izgledala ovako dobro

Zvuk motora odnosno zujanje automobila pratit će vas tijekom utrke stvarajući pravu F1 atmosferu. Vaši će vozači kratkim glasovnim porukama odgovarati na vaše naredbe tijekom utrke, što mi se posebno svidjelo jer su jedan Hakkinen i Coulthard izjavljivali da se pokoravaju mojim zapovjedima. Menadžerski dio je za svaku pohvalu, iznimno dobro napravljen, s posebnim naglaskom na inteligenciji vaših virtualnih protivnika koji su se u ovom izdanju najviše približili stvarnosti. Neće se više događati da Jarno Truli pobjedi u utrci ili da Schumacher završi na začelju. Mogućnosti izbora pogleda odnosno kamera su za svaku pohvalu. Jedina zamjerka, i to velika, je što Grand Prix World kao menadžer sa službenom licencom koristi podatke za sezonu 1998., što je bila slaba točka i prijašnjih menadžera, dok, primjerice, F1 2000 EA Sportsa, koji ima istu licencu, koristi podatke za dolazeću sezonu. ◀

OCJENA

Praktičano, sadržajano, grafički sjajno izvedeno, bez većih zamjerki

86%

Eye of the tiger

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

PREPORUKA MJESECA

U redu, bez obzira što ovaj naslov potpisuje EA Sports, bez obzira na svoje kvalitete, on nikad neće steći popularnost FIFA i NBA serijala, no ako volite golf, uzalud ćete tražiti bolji od ovog



Tiger u elementu

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32 MB RAM, 4 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB RAM, Voodo 3
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	Internet, modem
PLATFORME	PC

GOLF je skup sport, pitajte Ladića i Kukoča. Zamislite da nedjeljom, umjesto na nogomet ili košarku, s prijateljima odete na partiju golfa u Mokrice. Prije toga skoknete do elitnog kluba u kojem se olakšate za nekoliko tisućica njemačkih orlova da biste imali adekvatnu opremu jer vas u protivnom neće ni pustiti na uredno počešljanu travu. Nezamislivo? Dobro, a da li biste voljeli uživo na TV pratiti neki turnir istodobno se natječući protiv Tigera na svom računalu? Nećete se moći voziti u onim simpatičnim golf-autićima niti osjetiti miris trave, no sve ostalo je s pravih terena i više nego vjerodostojno prenijeto u ovu igru.

Kao i za svaku sportsku simulaciju koju je napravio, tako i za ovaj golf, EA Sports posjeduje službenu licencu. Moći ćete igrati na svim terenima na kojima se natječu pravi profesionalci. Isto tako, moći ćete igrati sa ili protiv bilo kojeg od njih petnaest, kao i protiv najpoznatijeg amatera Michaela Jordana. Ne moram ni napominjati da su svi igrači digitalizirani te da izgledaju k'o pravi. Možete ubaciti i svoju sliku, skeniranu ili preko digitalnog fotoaparata. Od izbora palice i terena, uvjeta za igranje, načina na koji se natječete i najsitnijih detalja... sve je tu, no krenimo redom.

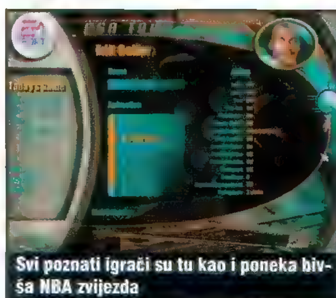
TEHNIKA

Na početku preporučujem malo vježbe da biste svladali osnovnu tehniku igranja. Prilikom svakog udarca imate uvid u sve uvjete na stazi. Snaga i smjer vjetra jedan su od bitnijih faktora na koje morate obratiti pozornost. Ne treba zanemariti ni podlogu na kojoj je loptica. Postoji čak petnaest različitih terena, od toga nekoliko vrsta trave koje se razlikuju po gustoći i podšišanosti. Sa strane postoji minijaturni prikaz staze koju igrate da


Preko velike bare i pustinje do obećane zemlje


Ako ne možete pogoditi u rupu, pokušajte razbiti prozor na kući uz teren


Michael Jordan, bolje bi mu bilo da se drži košarke


Svi poznati igrači su tu kao i poneka bivša NBA zvijezda

biste znali u kojem je smjeru rupa te kakav je reljef. Potrebno je namjestiti smjer i nagib udarca. Snagu mu određujete s dva pritiska na gumb miša: što je vremenski razmak između njih duži, i snaga je udarca jača. Možda će vam biti lakše odrediti je pomoću grafičkog prikaza zamaha također u uglu ekrana. Odabir palice je vrlo bitan. O udaljenosti rupe i terenu na kojem se nalazite ovisit će izbor palice. Prilikom svakog udarca imate mogućnost njegovog ponavljanja ili pak spremanja za ponovno gledanje i divljenje svom umijeću.



OD AMATERA DO PROFIĆA

Postoji 12 oblika igranja, što igri daje raznolikost i zanimljivost. Svladavši osnove vježbajući, vrijeme je da se okušate u turnirima. Postoji mogućnost odabira nekoliko načina igranja. Svih petnaest aktualnih turnira za ovu sezonu zastupljeno je i u igri tako da možete odabrati bilo koji od njih. Možete se natjecati samo na jednoj stazi ili odigrati cijeli turnir. Odabirete i svoje protivnike kao i palice koje želite koristiti. Najveći izazov je odigrati cijelu sezonu. Da biste uopće mogli nastupiti, morate se kvalificirati u tzv. Q-School. Kad završite sezonu, igra ne završava. Možete odigrati maksimalno dvadeset sezona ako baš želite, a ako ne - ne morate. Matchplay je klasični head to head oblik igranja u kojem igrate protiv jednog protivnika. Foursomes je 2 protiv 2 kao i fourball način igranja. U Shootout načinu igrate na četiri rupe u tri runde, na ispadanje. U svakoj rundi otpada onaj koji je imao najlošiji rezultat dok ne ostane samo jedan igrač. Ovi i ostali modovi pružaju svakom igraču mogućnost izbora omiljenog načina igranja, pa se može reći da ovaj golf objedinjava većinu dosadašnjih baš po svojoj raznolikosti.

TRAVA NIKAD NIJE IZGLEDALA ZELENIJA

Ako uz igrivost dolazi i dobra grafika, onda je riječ o hvale vrijednom naslovu, što je ovdje svakako slučaj. Sve se vidi do najsitnijeg detalja. Prekrasan je pogled, primjerice, na drveće u daljini, zatim uvjeti smanjene vidljivosti u magli i sl. Igra koristi 3D kartice, no bez obzira na to, trodimenzionalnost ne dolazi toliko do izražaja. Moglo bi se reći da je riječ o 2D sučelju s elementima 3D-a. Najveća moguća rezolucija je 1152x864, što izgleda i više nego dobro. Čak i ako niste u mogućnosti igrati u tako visokoj rezoluciji, nećete se razočarati jer i u nižim igra izgleda više nego solidno. Uspoređujući ga sa izdanjem iz 1999., ovaj je golf grafički najmanje napredovao. Međutim to i nije neka mana jer prošlogodišnja inačica zadovoljava i najviše današnje kriterije.

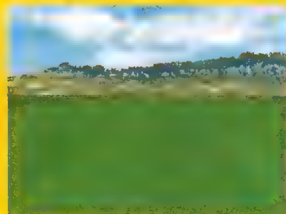
S TIGEROM U ŽIVO

Ova opcija predstavlja nešto revolucionarno u svijetu sportskih simulacija. Naime, preko Interneta se možete uključiti uživo u neki od turnira. Ako imate mogućnost, možete ga pratiti na televiziji i usporedno igrati na svom računalu. Minutu-dvije nakon što igrač kojeg izaberete za protivnika udari lopticu, taj potez moći ćete vidjeti i na svom monitoru. Tako se možete okušati i sa samim Tigerom Woodsom. Smatrate li da još niste dovoljno dobri, možete jednostavno promatrati igru igrača kojeg odaberete. To bi trebalo funkcionirati pomoću trackera na lopticama koji prikupljaju informacije o udarcu.

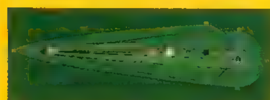
Zvuk je i više nego zadovoljavajući, a glazbu možete sami odabrati kopiranjem omiljenih mp3 datoteka u za to predviđeni direktorij. Ovaj se golf odlikuje izvrsnom grafikom, igrivošću i aktualnošću. Jedini je golf sa službenom licencom, što mu je još jedna velika prednost nad konkurencijom. Jedina (uvjetno rečeno) mana ove igre je, bez obzira što se iskusni golferi neće složiti, kompliciranost. Naime, ako niste igrali nijednu profesionalnu golf simulaciju, možda će vam svi detalji prilikom igranja predstavljati otežavajuću okolnost. Profesionalci će pak na to gledati kao na pozitivnu osobinu igre. ◂

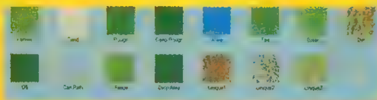
NAPRAVITE SVOJU STAZU

Osim same igre, na CD-u je i Course arhitect pomoću kojega možete dizajnirati svoju stazu. To je klasični Windows program korišten pri izradi courseva u igri. Program je vrlo detaljan i samim time kompliciran. Jedna od jednostavnijih stvari je odabir širine i duljine staze te koliko je prosječno udaraca potrebno za ubacivanje loptice u rupu. Zatim dizajnirate reljef, odabirete svako drvo i biljku, svaki kvadratni metar vode... Sve to oduzima dosta vremena, ali to je ipak software korišten pri izradi igre, stoga i ne čudi njegova detaljnost i kompliciranost. Kao primjer naveo bih odabir jačine i položaja sjena, odnosno odabir jačine svjetlosti.


▲ 3D pogled na vaš uradak


▲ Odabir drveća


▲ Skica iz ptičje perspektive


▲ Veliki izbor podloga

Dovoljno je reći : It's in the game

ALTERNATIVNO

TIGER WOODS PGA TOUR 99
Prošlogodišnja inačica ove igre, slična u svakom pogledu

LINKS LS 2000
Još jedan noviji kvalitetan golf

MINIGOLF MASTER
Ako vam je teren prevelik...(recenzija u ovom broju)

OCJENA

Poboljšana inačica ponajboljeg golfa iz prošle godine zadovoljava kriterije za najbolju golf simulaciju današnjice

92 %

Imate li dozvolu za slijetanje?
AIRPORTT INC.

Oduvjek ste željeli upravljati zračnom lukom? Odgovor je vjerojatno niječan, ali zašto ne pokušati?


Veliko plavo nebo


Pogled iz kontrolnog tornja


Moja prekrasna zračna luka


Različiti prijevoz, sve ceste vode do vaše zračne luke

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Take2
IZDAVAČ	Kristalis software
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 16 MB RAM, 4 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P400, 64 MB RAM, Voodo 1
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAILROAD TYCOON
Umjesto zračnog prometa, ovdje je u igri željeznički
SIM CITY 3000
Legendarni simulator grada

KOLIKO ste puta razmišljali što biste s novcem da ste odvratno bogati? Ako ste slučajno jedan od tih, evo vam originalne ideje – kupite zračnu luku! Ako niste, skupite barem za ovu igru i krenite u poslovne pothvate raspolažući s poprilično velikim iznosom već na samom početku.

Ako ste ljubitelj menadžerskih igara, ova će vas igra zasigurno držati prikovanim uz monitor neko vrijeme. Bojite li se letenja, ne očajavajte jer se igra odvija na - zemlji. Nemojte se obeshrabriti misleći da je sve to vrlo komplicirano, ubrzo ćete svladati osnove pomoću turitoriala i vrlo dobrog helpa u samoj igri. Ne morate biti stručnjak da biste igrali ovu igru. A ako vam baš i ne bude išlo, nećete izgubiti uloženi novac niti ćete dobiti otkaz. Sve što trebate učiniti je početi iznova. Dakle, na posao!

IZGRADNJA ZRAČNE LUKE

Da biste mogli početi izradnju, prvo morate izabrati zemljište na kojem će jednog dana izrasti vaša zračna luka snova. Možete ga kupiti ili unajmiti. Cijena ovisi i o udaljenosti od grada. Ono bliže privući će više putnika, ali će biti i skuplje, za ono udaljenije morat ćete izdvojiti manje zelenih novčanica, ali će biti i manja zarada. Poslije ćete moći izgraditi hotele u blizini zračne luke, što će riješiti i taj problem. Kupivši zemlju, možete početi sa izgradnjom. Na početku se ne treba previše razbacivati, izgradite samo ono nužno da bi vaša zračna luka mogla biti puštena u promet. Opcije tijekom izgradnje su raspoređene prema tome za što određene građevine služe, s tim da za svaku postoji kratki opis. Prvo trebate izgraditi terminal koji poslije uređujete i iznutra. Postoji mogućnost odabira različitih oblika. Oni bolje i elegantnije izvedeni ispraznili bi gotovo cijeli vaš proračun, stoga se nemojte polakomiti jer imate još mnogo toga za izgraditi prije polijetanja. Terminal morate spojiti s cestom koja dolazi iz grada, izgraditi parkiralište za putnike te taksi stanicu. Nakon toga izabirete jednu od dviju pista različite dužine. Preporučujem onu kraću (i jeftiniju) jer će proći neko vrijeme prije nego što jumbo-jet sleti u vašu zračnu luku. Nedostaje još kontrolni toranj, mjesta za parkiranje zrakoplova, cesta koja sve to povezuje i sve je spremno za veliko otvorenje. Vrlo je važno dobro povezati pistu s mjestima za parkiranje zrakoplova autobusima koji prevoze putnike i sličnim stvarima da ne bi došlo do zagušenja prometa.

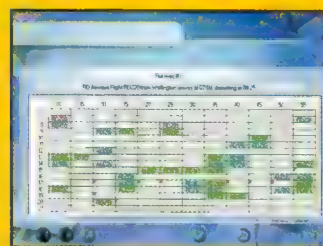
SKLAPANJE UGOVORA

Kad ste sve lijepo uredili, morate sklopiti ugovore sa zrakoplovnim tvrtkama da bi i pokoji zrakoplov sletio u vašu zračnu luku. U početku će tvrtke tražiti da ispunite određene uvjete prije nego što potpišu ugovor s vama. Tražit će skladište za robu, neku administrativnu zgradu ili možda nešto treće. Tek kad im udovoljite, sklopit ćete ugovor. Za male charter-letove nećete se morati previše truditi, no prave, velike ribe neće htjeti potpisati ugovor dok ne udovoljite njihovim visokim zahtjevima. Morate potpisati ugovor i s dobavljačem goriva, odrediti cijene aviokarata, cijene za parkiranje i dr. Sve ugovore sklapate na određeno vri-

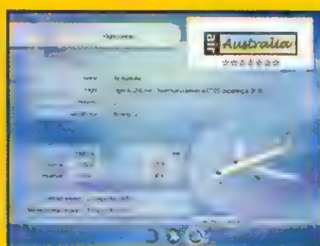
ZANIMLJIVOSTI

Da ne biste mislili da je ovo neka amaterska igra skupine propalih programera, evo i nekoliko podataka o njoj. Za igru je zaslužan i odgovoran Take2 Interactive. Dečki su se doista potrudili, nema što. Ponuđeno vam je oko 1200 destinacija na koje zrakoplovi mogu letjeti. Za svaki su kontinent podastrti podaci o svim većim gradovima. Lijepa naša, nažalost, ne zadovoljava standarde, tako da nema naše zračne luke. Možete izgraditi oko 75 različitih zgrada, pisti, oblika terminala, različitih sitnica unutar terminala, a možete se baviti i uređivanjem okoliša, odnosno vrtlarstvom. Ni prilikom sklapanja ugovora sa zrakoplovnim tvrtkama nećete ostati zakinuti. Više od 200 njih bit će vam voljno pružiti svoje usluge zadovoljite li njihove kriterije. Posebna zanimljivost je da uz igru dobivete i avionsku kartu za Brusseles.





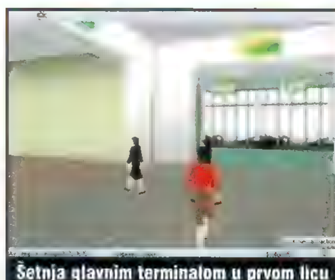
Raspored letova je vrlo važna komponenta svake zračne luke



Sklapanje ugovora crno na bijelo u boji



Glavni terminal inside



Šetnja glavnim terminalom u prvom licu

Inovativno, pozitivno drugačije

jeme uz određene uvjete, u koje ćete imati uvid prije potpisivanja. Vrlo važna stvar u zračnoj luci je satnica letova. Što više imate sklopljenih ugovora, to će raspored letova biti natrpaniji. Pazite, morate proširivati svoju zračnu luku, posebice broj pista i parkirališnih mjesta za zrakoplove, napredujući kroz igru. Isto tako, morate paziti na gužvu u glavnom terminalu. Previše velikih zrakoplova u kratkom vremenskom razmaku dovest će do velike gužve i kašnjenja letova.

ZA KRAJ

Ono što daje veliku prednost ovom menadžeru nad konkurencijom je uporaba 3D sučelja i velike mogućnosti pri zumiranju i izboru kamera. Klasičan pogled u igri je sličan onom iz Sim Cityja. Možete baciti pogled na situaciju iz perspektive kontrolnog tornja ili zrakoplova koji upravo slijeće ili polijeće. Možete čak promatrati situaciju iz perspektive putnika koji ulazi u glavni terminal, prolazi check-in, osiguranje i tako sve do ulaska u zrakoplov. Osim po 3D grafici, sama igra ne odskače iz okvira klasičnog menadžera sa svim komponentama koje takva igra treba sadržavati. Sučelje je vrlo elegantno riješeno, sa svim ikonama u gornjem dijelu ekrana i malim podsjetnikom (pagerom) u donjem lijevom kutu. Sve to vrlo lijepo izgleda za menadžersku igru i pravo je osvježenje u žanru. I glazba u igri je za svaku pohvalu, a ni zvučni efekti nisu loši.

OCJENA

Prvi menadžer zračne luke je vrlo dobro izveden, i to u 3D okružju zbog kojeg zaslužuje ocjenu više

86%



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22, Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR, Lipavska 17, Tel. 023/261-084
E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
http://www.ador.hr/mt



• PISAČI • TONERI •
• INK JET PUNJENJA • PRIBOR •



COMPAQ
• RAČUNALA •
• MULTIMEDIJA •

FUJITSU
• PISAČI •





NOKIA
• MONITORI •

Canon
• PISAČI • TELEFAX •
• KOPIRNI STROJEVI •



Panasonic
• TELEFONI • GSM • TELEFAXI •
• DIGITALNE I ANALOGNE KUĆNE CENTRALE •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS



Računala Software
Ko... Mo...



PODUZEĆE ZA PROIZVODNJU, TRGOVINU I POSLOVNE USLUGE d.o.o.
Hrvatska
10 000 Zagreb, H.Lucića 27
tel/fax: +385 (01) 2304-467; 2304-468

Prvi svjetski rat bez oružja

DIPLOMACY

Rat nije samo ratovanje i oružje, to je mnogo više. Diplomacija i ljudi u vladi su glavni akteri rata



Vesela ekipa koja odlučuje o životu i smrti mnogih

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Avalon Hill
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	Isto što i za minimalnu konfig.
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, e-mail, hotseat, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

KAKO BI MOJ DEDA REKAO:
Jednostavno nisam pametan!

NA početkom dvadesetog stoljeća u Europi se stvaraju vojni savezi koji samo što ne vrište da će biti rata i da će uskoro planuti veliki sukob između velesila. Dva saveza, gomila država, Centralne sile i Antanta će zauvijek promijeniti sliku Europe i započet će Prvi svjetski rat. Ali, prije početka ratovanja odvijalo se mnogo toga.Taj dio se odvijao iza zatvorenih vrata, a glavno oružje nisu bile puške nego tinta i papir jer, kako kažu, pero je jače od mača.

Već se početkom ovog stoljeća naziralo da Njemačka ima megalomanske ideje, ali je stvaranju bloka koji se protivio njezinom utjecaju najviše pridonijelo suparništvo Engleske i Njemačke. Njemačka je željela prevlast na moru, razvijala je svoju industriju na veliko, polako se šireći na druga tržišta. Balkan je bio zgodno područje koje je željela prisvojiti stoga je lagano naguravala Austro-Ugarsku kao svoju predstražu ne bi li ugrabila dio kolača. U to se vrijeme Engleska kao najveća kolonijalna sila brine za svoje kolonije, a nije joj baš drago ni što se Njemačka gura prema Balkanu i što ima želje za Turskom. S druge strane, Francuska pak želi natrag Alsace i Lorraine, a Italija gaji velike nade o proširenju na Balkanu. Rusija smatra da bi bilo vrijeme konačno riješiti pitanje tjesnaca pa želi prodrijeti na Balkan i prisvojiti Galiciju koja je nastanjena Ukrajincima.

Austro-Ugarska više nije sila kakva je bila, sada je brine što se događa na Balkanu, pogotovo na našim prostorima. Kako je situacija bila više nego napeta, čekala se samo mala iskra da sve plane i da sukob počne. Iskra je planula u Sarajevu, a pokretač svega bio je Gavrilo Princip izvršivši atentat na austro-ugarskog prijestolonasljednika Ferdinanda. Odjednom se sve počinje malo brže odvijati. Austro-Ugarska šalje ultimatum Srbiji u 14 točaka. Svim točkama nije udovoljeno, Austro-Ugraskoj je puna kapa svega te navještava rat Srbiji. Rusija staje uza Srbiju i navještava rat Austro-Ugarskoj, nakon toga reagira Njemačka navjestivši rat Rusiji. Ubrzo sve europske sile ulaze u rat, osim Italije, koja je čekala povoljniju situaciju (Talijani obično u ratove ulaze posljednji i prvi izlaze). I tako je sve to donijelo četiri godine ratovanja.

DIPLOMACIJA PRIJE SVEGA

Nakon ovog podsjetnika na prošle događaje prebacimo se u današnje vrijeme. Sam naslov igre, Diplomacija, ako ništa drugo, naglašava nam na čemu se temelji


Odabir strana


Pregovori su u tijeku


Editor u kojem možete promijeniti odnose snaga


Zaključci i odluke koje su donesene


Vrhunac akcije u Diplomaciji


Pomicanje jedinica

Užasno dosadna igra

radnja igre. Ako ste ikad maštali o tome kako bi bilo lijepo baviti se diplomacijom, sigurno ste mislili o spletkama, prisluškivanjima i tko zna čemu sve ne. Ovdje nema toga, ovdje je samo čista diplomacija koja zna biti toliko dosadna da jedino rješenje vidite u rezanju žila. Ali oni jakih želudaca i živaca (tzv. 2Ž ekipa), pokušat će se uhvatiti u koštac sa sudionicima Prvog svjetskog rata.Tako vam Diplomacija nudi sedam supersila koje će biti glavni akteri rata: Engleska, Francuska, Njemačka, Italija, Rusija, Turska i Austro-Ugarska. Izabravši jednu od njih, vaš će posao početi.
Upamtite, tu neće biti mnogo ratovanja, gledanja velikih bitaka, kad bolje razmislim, vaša je glavna zadaća sudjelovati u što manje bitaka, jer je cilj diplomacije u ratu prikupiti što više saveznika koji će se onda boriti za vas. Pa nećete valjda vi svoje ljude slati u smrt? I tako, nakon odabira nacije, krećete 1901. godine u pregovore s ostatkom zemalja. Cijela se radnja vrti oko sobe za pregovore, gdje su sve zemlje predstavljene jednim likom koji ima sva vojna obilježja te zemlje.To su zapravo stvarni ljudi snimljeni i prebačeni u igru.Osim što su od krvi i mesa, krase ih animacije od kojih će vam sigurno stati dah - svode se na micanje prstiju i glave. Ludilo.
Pregovori se vode u četiri sobe. Krenete li u svoju, morate pozvati jednu od zemalja u igri da pregovaraju s vama o stvarima vrlo važnim za vašu budućnost. Tako se sva komunikacija svodi na klikanje po različitim ikonicama, a razgovori koje vodite na: «Italija je zamolila Austro-Ugarsku da XXXXX postane neutralna zona. Austro-Ugarska je pristala.» I tako, vi mučite muku s pregovorima, a rečenice se neprestano ponavljaju. Blago rečeno, dosadno.

Nakon tog uzbudljivog dijela, skoknete do karte, pomaknete svoje jedinice na susjednu zemlju ako ste sredili pregovore, ako ne, onda ništa. Nakon tolike akcije jednostavno vam se vrti u glavi.
Jedino dobro u Diplomaciji je velika podrška igranju u mreži, ali ne vjerujem da će se mnogo ljudi baviti time.

Možda ja jednostavno ne shvaćam diplomaciju, možda nisam toga kova, ali igra je tako dosadna. Slažem se da u igrama treba biti diplomacije, menadžmenta i sličnih stvari, ali što je previše, previše je. Isto kao što se bojim pikado nazvati sportom, tako se bojim i Diplomaciju nazvati igrom. Svojim zabavnim faktorom koji je ravan nuli siguran sam da će privući mali broj ljudi, svega nekoliko postotaka.

OCJENA

Zanimljivo je kako netko može rat, koji je zanimljivo razdoblje, pretvoriti u takvu dosadu

40%

Dolazi proljeće!





A s njim i vjesnici



ljepšeg vremena!!!



Think different.

Apple u Hrvatskoj zastupa:
ACS - Adria Computer Systems d.o.o.,
10431 Sv. Nedjelja • P.P. 20 • Samoborska bb
tel.: 01 33 22 666 • fax.: 01 33 22 667

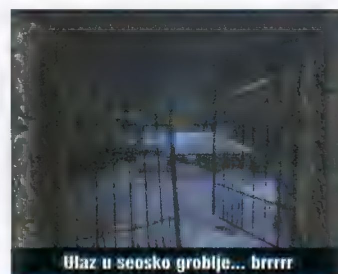
http: //apple.imc.hr/

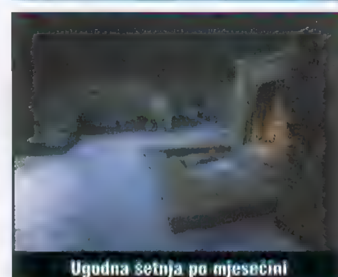
keanu reeves: uskrsnuće

DRACULA RESURRECTION

Francuski čarobnjaci još jednom na interaktivnoj sceni: ovaj puta, ni manje, ni više, s Draculom


Krv se ledi u žilama, zar ne?


Ulaz u seosko groblje... brrrrr


Ugodna šetnja po mjesečini


Romantično, zar ne?

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Index
IZDAVAČ	France Telecom Multimedia
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, Mac, PSX

ALTERNATIVNO

AMERZONE
Igra vrlo sličnog stila i kvalitete, no sasvim drugačije, svjetlije, atmosfere

ATLANTIS 2
Ako vas više zanima onaj drugi tip avantura, s nerazumljivom pričom i kompleksnim zagonetkama, Atlantis 2 je igra za vas

IGRA utemeljena na slavnoj Stokerovoj knjizi i još slavnijem Coppolinom filmu na prvi se pogled čini kao odlična ideja. Međutim, saznavši da je riječ o linearnoj avanturi, većina će ljudi načiniti kiselu grimasu, a kad se tome pridoda i činjenica da je "samo" još jedan u nizu Myst-klonova, ravnodušnosti nema kraja. Koga uopće zanimaju takve igre? Čemu jalovi pokušaji uvođenja intelektualizma? I koji se razuman čovjek želi prisjetiti uloge Keanu Reevesa u Draculi? Pitanja se gomilaju...

Ako ste gledali film Dracula, vjerojatno su vam u oči upale dvije stvari. Prvo, intrigantna priča s fenomenalnom "spooky" atmosferom. Drugo, apsolutno grozomorna gluma Keanua Reevesa u ulozi glavnog pozitivca (ovo je, dakako, dugo prije Brzine, o Matrixu da i ne govorimo). Ako je tako, bit će vam drago čuti da u ovoj igri upravljate potpuno istim likom. Oživljen je mekušasti izgled, velike pseće oči, čak i *talijanka*, a cijelo ćete vrijeme "uživati" u glumi ne Keanua, nego imitatora kojemu oponašanje toliko dobro polazi za rukom da uspijeva pogoditi i najgore elemente njegovog čas američkog, čas britanskog naglaska, i općenito glumiti još lošije od dotičnog. No, okanimo se usporedbi. Dracula: Resurrection je radnjom smješten, gdje drugdje, u Transilvaniju, sedam godina nakon događaja u knjizi/filmu. Grof Dracula je, unatoč popularnom uvjerenju, ipak ostao živ i želi ponovno privući svoju voljenu Minu (Winona Ryder, dakako), sada Keanuovu žena. Mina odjednom osjeća da je neka zla sila privlači u Transilvaniju, kamo i odlazi, moleći Keanua (no dobro, Jonathana) neka je ne slijedi. Mulac, dakako, ne sluša savjet i kreće u potjeru. Tu uskačete vi - rješavajući niz zagonetki, morate poraziti Drakulu i spasiti voljenu...

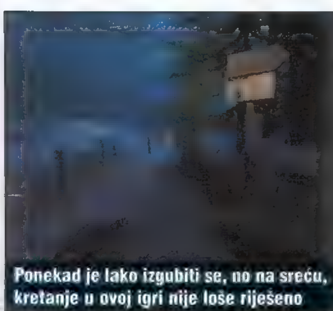
GOVORITE LI TRANSILVANSKI?

Dracula je po svojoj strukturi vrlo linearna igra i svodi se na tipičnu avanturu u stilu Mysta. Dakle, nema slobodnog kretanja iako je omogućeno razgledavanje okoliša u 360 stupnjeva s pojedinih lokacija. Prilično su česte animacije, posebice kod važnijih događaja, i uistinu su kvalitetno izvedene. Razlika između kvalitete animacija i normalnog enginea igre je iznimno malena, tako da gotovo uopće ne dolazi do zamućivanja slike pri prelasku u normalno igranje. Grafika je za ovakvu igru zapanjujuće dobra, no ako znamo da su za igru zaslužni Francuzi, koji su se gotovo specijalizirali za taj žanr (prisjetimo se samo Amerzonea ili jednog od brojnih Cryovih uradaka), to ne treba čuditi. Privlačenje atmosfere koje se postiže grafikom, a možda još više fantastičnim

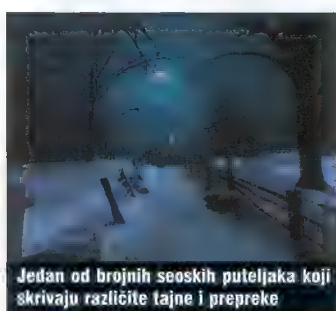




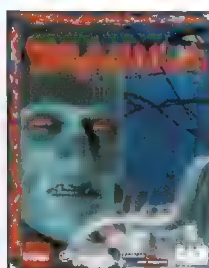
Evo kako su nastajale neke lokacije i likovi u igri

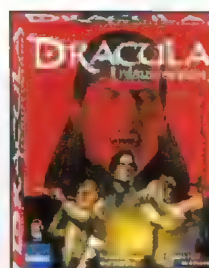


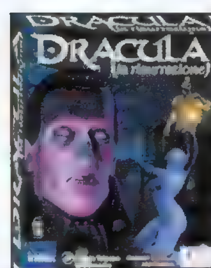
Ponekad je lako izgubiti se, no na sreću, kretanje u ovoj igri nije loše riješeno



Jedan od brojnih seoskih puteljaka koji skrivaju različite tajne i prepreke







zvukom (sve je tu: škripa vrata, fijuk vjetra, zavijanje transilvanijskih vukova...brrrrrr) je uistinu nevjerojatno. Međutim, ako ste pomislili da je to dovoljno da igra bude bolji horor od prvog Alone In The Darka te da bude dostojna filma, varate se. To postaje jasno već prvim dijalogom. Naime, ne samo da su glumci uglavnom katastrofalno loši, nego je previđena jedna naizgled sasvim očita činjenica. Naime, zamislite situaciju: došli ste u zabačeno selo u transilvanijskim brdima, ulazite u gostionicu, a kad tamo: svi govore engleskim, jednako kao i vaš lik, rođeni Londonac! I to ne bilo kakvim, nego pravim, *cockney*, istočnolondonskim engleskim! A i ti dijalozi su, ruku na srce, prilično blesavi (ili mi se samo tako čini čim vidim i čujem Keanua).

Iako je očito da je ovdje riječ o pomalo opskurnom,

Francuzi nas nisu razočarali, Keanuu unatoč

niskobudžetskom proizvodu, ova igra ipak ima svojih dobrih strana. Prije svega, to je taj prekrasni francuski dizajn i opčinjenost detaljima koji se spram američkih igara čine kao *croissant* pored buhtle. Tu je i divna atmosfera kao u kakvom starom fimu strave, a čak je ni Keanuova nazočnost previše ne kvari. Ne smijemo zaboraviti ni činjenicu da je ovo jedan od rijetkih predstavnika žanra koji ima nekakvu logičnu priču i radnju te mogućnost interakcije s likovima.

OCJENA

Ovako visoka ocjena ide ponajviše na račun izvrsnog vizualnog stila i atmosfere

73%

DOSTAVA U SVE KRAJEVE HRVATSKE!

Telebit - Zagreb
Lička 41
tel. 01/6150-292, 6150-293

Telebit - Osijek
S. Radića 18/2
tel. 031/206-440, 206-441

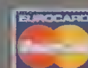
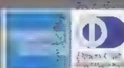
Udo - Požega
T. Ujevića 3
tel. 034/291-842

DNEVNO SVJEŽE CJENIKE POTRAŽITE NA

INTERNET WEB SHOP
http://www.telebit.hr



RAČUNALA NA KREDIT DO 24 RATE
za MasterCard i American Express

Danas na programu: Asteci u ulozi konkvistadora

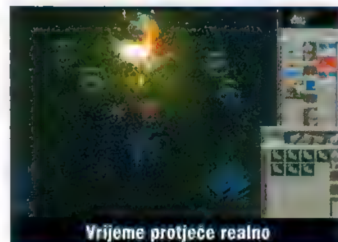
THE AZTEC EMPIRE

Iz relativno nepoznate tvrtke New Media Generation stiže naslov s obećavajućim potencijalom. Nažalost, samo obećavajućim


Paraglideri su jedna od boljih jedinica u igri. Posebno su učinkoviti kad ih je više


Glavni izbornik koji to nije


Grafika je jedini element koji izvlači igru


Vrijeme protječe realno

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	New Media Generation
IZDAVAČ	New Media Generation
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB RAM, 2MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 MB RAM, 4 MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TA: KINGDOMS
Ova igra, prekrasna i vrlo igriva, predstavlja jedan od naših osobnih favorita u žanru

C&C: TIBERIUM SUN
Izvrstan nastavak iz Westwoodovih studija. Treba li reći više?

MA, LJUDI MOJI BILO ŠTO
Što god da uzmete, glatko može parirati ovoj igri (uključujući i kopanje nosa). Javljaju nam neki iz redakcije da su potonje osobno iskušali .

U posljednje smo vrijeme preplavljeni gomilom osrednjih igrica (o nekima ćete čitati i u ovom broju), dok su zvučniji naslovi samo u najavama, a nama ostaje da stavimo živčeke u kanticu i zalijevamo cvijeće. Nova igra dolazi iz New Media Generationa i samo je potvrda crnih slutnji. Njeno ime The Aztec Empire nam već otprilike najavljuje tip igre i vrijeme radnje. U nastavku teksta vidjet ćete kako uzeti dobru ideju te nizom pogrešaka postići da vam 2 CD-a, na kojima igra dolazi, mogu bolje poslužiti za frizbi, negoli za igranje.

Radnja se odvija u 13. stoljeću. Pod vodstvom cara Asteci su uništili carstvo Inka i zavladali cijelim američkim kontinentom (sva sreća da smo u stvarnom svijetu imali konkvistadore). Izgradivši moćnu flotu, krenuli su na istok preko oceana u osvajanje novih teritorija (a, 'ko je sad konkvistador). Asteci su se 1425. iskrcali u Europi i samo u 15. stoljeću pokorili Španjolsku, Portugal, Francusku i Njemačku. To je bilo prije 500 godina (a vi računajte koja je sad godina) i Europa postaje žarištem još jednog krvavog sukoba između triju velikih carstava: Asteka, Rusa i Cathayanaca.

KLIŠEJI, KLIŠEJI

Ovdje u priču, dakako, upadate vi kao vođa jednog od triju carstava i od vas se očekuje da pokorite ostale protivnike (mašta neka skrije lice). Nakon uvodne animacije (tako katastrofalne da sam je morao izdvojiti u okviru) dolazite do glavnog izbornika koji, blago rečeno, tako uopće ne izgleda. Nakon prolaska kroz različite opcije, od kojih je većina ovdje samo zato da bi se autori hvalili njihovim mnoštvom, dolazimo do prve misije koja kao i većina ostalih glasi: osvoji sve gradove i prijeđi na sljedeću misiju!. Pokrenuvši turorial, dobivate jedno carstvo za upravljanje i misiju koja glasi ..., no neću se ponavljati.

TEHNIKALIJE

Što se tiče grafike, ona je, osim uvodne sekvence, još i prihvatljiva. Tereni su više-manje slični, a jedinice su spriteovi koji se uz nekakvu animaciju kreću po njima. No to je postojalo još u doba C&C, tj. u doba DUNE 2, i zvalo se real - time strategija, za razliku od ovog real - time očaja. Ne kažem, i kompletni C&C serijal koristi spriteove, ali su oni bar proporcionalni i na nešto sliče. Zvuk je ispod svakog kriterija te ga ne želim komentirati. Što se tiče igrivosti, mnogo je stvari očito pošlo po krivu. Raznolikost misija u ovoj je igri očito nepoznanica. Kao što sam i prije naveo, sve su na isti kalup. Što se, pak, tiče raznolikosti i bro-

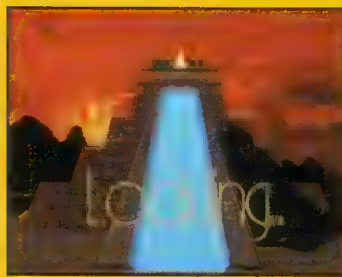

Ruska tehnologija na djelu

Dosadno, neinventivno i neigrivo

jnosti zgrada i jedinica, ni tu nije znatno bolja situacija. No, zbunjujuće je što da biste, primjerice, u jednoj kulturi mogli izgraditi neku jedinicu, morate izgraditi prvo neku zgradu (niš' novog, ali pazi sad), ali ima slučajeva da ta zgrada u toj kulturi ne postoji. U tom slučaju morate zauzeti tuđi grad i vidjeti postoji li možda u njegovoj kulturi ta zgrada. Ironija je u tome što su jedinice koje u pravilu stvaraju takve probleme ujedno i najbolje i najkvalitetnije napadačke jedinice. Pa, ljudi moji, tko je ovdje lud? Dakle, igrač mora prvo zauzeti protivnički grad, tj. zgaziti ga, da bi izgradio tu zgradu i ponovno išao gaziti protivnika. Vidi se da je ova igra rađena za ljude koji imaju previše slobodnog vremena. Ovdje je sučelje vrijedno pozornosti. Najviše su mi se svidjele scroll tipke za jedinice u obliku starinskog rolodeksa, a čini se da su i jedina novina u igri. Multiplayer je podržan preko LAN-a, no nisam ga iskušavao jer sam jedva izdržao igrajući za potrebe ovog opisa.

Ovo je jedan očiti promašaj. Šteta, početna je ideja bila dobra, no kako je tržište krcato RTS naslovima, do izražaja dolaze samo kvalitetni naslovi u koje ga nikako ne možemo ubrojiti.

UVODNA ANIMACIJA



Uvodna je animacija prvo što nam zapne za oko kad pokrećemo igru. Vrlo je važna jer daje onaj prvi dojam o igri, a i kvaliteta igre može se procijeniti po njenoj kvaliteti. Ona je u ovoj igri tako katastrofalno loša da ne može proći nezapaženo. Tražio sam u starim igrama neku animaciju slične kvalitete, no i one najstarije bile su kvalitetnije od ove. Shvatit ćete ako vam kažem da i Magic Carpet ima bolju animaciju.


Eh, da mi je jedna njukica


Zračna luka u doba Asteka???

OCJENA

Zbog ovakvih igara treba uvesti novo značenje kratice RTS (Real Time Sra..)

14%




AGFA


OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; FAX: 4660317
FOTOMAT d.o.o.

I Olimp se tresao

INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Kombinacija RTS-a i RPG-a u doba stare Grčke zvuči obećavajuće, ali nije tako



Mnoštvo beštija i magija mogli su biti recept za uspjeh

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Quicksilver
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 64 Mb
NAŠA PREPORUKA	PII 350, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

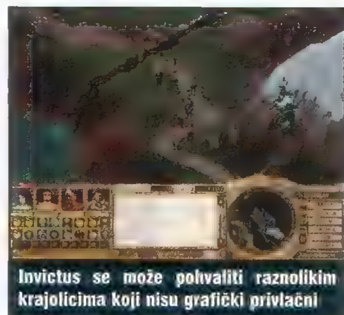
STARA Grčka. Predivno mjesto koje obiluje pričama o danas već zaboravljanim bogovima koji su u zlatno doba Grčke bili glavni akteri svake priče - bila to priča za laku noć ili priča o hrabrim podvizima junaka. Osim bogova, Grčku su nastanjivali junaci, potomci silnih bogova i smrtnika, rezultat neobuzdane strasti besmrtnih prema smrtnicima.

Homer je u svojim epovima Ilijadi i Odiseji (makar se vode polemike je li ih on napisao ili nije) ispričao priče o Trojanskom ratu i Odisejevu putovanju kući. Ljudi koji su radili igru bili su, čini se, ljubitelji njegovih djela te su si uzeli slobodu i nastavili gdje je slavni starina Homer stao. Da se malo podsjetimo, Odisej je nakon dugogodišnjeg lutanja stigao kući, ali uz pomoć Atene koja je pazila na nj. Na tom putu Odisej se malo «zakačio» s kiklopom Polifemom, sinom morskog boga Posejdona. Kako je Polifem bio jednooka beštija koja je voljela proždirati Odisejevu posadu i piti vino nakon toga, Odiseju nije preostalo drugo nego ga onemogućiti u tome: iskopao je kiklopu oko dok je pijan spavao i tako se uspio spasiti. Posejdon se, kao svaki otac, silno razljutio vidjevši što je Odisej učinio njegovu sinu te je odlučio kazniti ga. Ali kako to već to biva, Odiseju se priklanja Atena i nakon gomile nevolja on ipak stiže kući.

Posejdonu to nikako nije odgovaralo, odavno se već gnušao ljudi. Gledao je on na svijet s Olimpa i vidio kako je ta šačica ljudi drhturila u pećinama dok im Prometej (stvoritelj svih ljudi, sin Japetov) nije donio vatru. Ljudi su se potom razvili i postajali sve drskiji. Javili su se junaci, polubogovi i Posejdon je znao da je samo pitanje vremena kad će se okrenuti protiv bogova i zbaciti ih s Olimpa. I kako je ona stara: *bolje spriječiti, nego liječiti* i u to davno doba bila poznata, Posejdon je odlučio dignuti mora i potopiti zemlju i ljude na njoj



Spremna družina u potrazi za neprijateljem


Invictus se može pohvaliti raznolikim krajolicima koji nisu grafički privlačni


Makar se igra događa u vrijeme Grka, čini mi se da je ova zgrada iz Kine

(inače svaka vjera ima svoj mit o potapanju svijeta, priča o Noi, Gilgameš, u Vedama se također spominje potop....). Ali Atena je doznala za tu nakanu i još jednom izazvala velikog boga. Njezina je oklada bila jednostavna, ona će uzeti običnog čovjeka koji će sa sobom povesti nekoliko ljudi i zaustaviti Posejdona. Ako to uspije, taj će čovjek postati junak (polubog), a Posejdon će pustiti ljudski rod na miru. Ako se to ne dogodi, Posejdon može raditi s ljudima što mu je volja. Posejdon je bio toliko siguran u svoju pobjedu da je dao deset pravih junaka da se pridruže ljudima kao pomoć. I to je to.Vi upravljate družinom.

NEPOKORENI

Invictus (latinski) iz naslova znači nepokoreni, a samo mi još nije jasno na koga se to odnosi.Vi se nikada niste borili pa vas nisu ni mogli poraziti, a Posejdona još niste ni sreli tako da ni on nije poražen. To je vjerojatno tema za raspravu, ali pustimo sad to. Invictus je mješavina RPG-a i RTS-a. Igra nije, srećom, od RTS-a naslijedila radnju jer se RTS-ovi obično događaju u postapokaliptičnom svijetu ili u nekom fantazijskom svijetu. Konačno smo dobili priču koja seže u grčku povijest koja je bogata herojima i bogovima, čime smo dobili veliku raznolikost likova. Od RPG-a su preuzete poslastice poput različitih bodova za snagu ili obranu, a tu su i nezaobilazni nivoi koji služe našoj vjernoj družini da podigne svoju snagu i satre neprijatelja u prah.

JUNACI I OSTALA BAGRA

Kako junaka imate deset, preporučujem da nekoliko puta pokrenete igru i svaki put izaberete dva nova. Pokušajte kombinirati junke koji imaju dalekometno oružje i one koji se bore prsa o prsa. Po meni, nekoliko najboljih su Ikar, zbog svoje sposobnosti da leti i diže tornada, Elektra, zbog ispucavanja munja i dizanja oluje, i Perzej, zbog svoje snage, mogućnosti da postane nevidljiv i mogućnosti da ljude oko sebe pretvori u kamen.


Odabir vaših junaka


Lošom uporabom čarolije pretvorio sam pola svojih boraca u kamen


Kiša strelica koja će dokrajčiti neprijatelja

SAMA BORBA

U Invictusu je moguće izabrati nekoliko formacija koje nemaju baš neku svrhu i samo usporavaju kretanje vaših vojnika. Invictus podržava i custom formacije koje slažete po želji, ali kao i one prethodne ne služe ničemu - čim se neprijatelj pojavi na obzoru, formacija se raspada.


Samo pokušaj da se napravi bilo kakva formacija


Kad sve propadne, tu su uvijek magije


Najbolje je podijeliti svakom junaku nekoliko dalekometnih jedinica koje će mu čuvati leđa

Dobra ideja, katastrofalna izvedba

Na početku birate dva od deset ponuđenih heroja, ali vjerujem da ćete više puta pokretati igru da biste vidjeli kako svi izgledaju. Osnovna definicija heroja bila bi: velika kreatura sa specijalnim moćima. Makar ima i nekoliko žena-heroja, ipak su to uglavnom muškarci, a kao neke od najzanimljivijih istaknuo bih Ikara, Herakla, Perzeja i Ahileja. Kad osnujete družinu, jedino heroji mogu nositi artefakte i skupljati zlato koje pronalazite u svojim avanturama. Zlatom plaćate unapređivanje svojih boraca, a artefakta ima različitih, većinom potječu iz grčke mitologije. Da ne biste koristili svoje specijalne sposobnosti previše, svaki «izljev sposobnosti» stajat će vas određeni broj «Božjih bodova» koje je dosta teško naći, tako da je većinu vremena vaš junak zapravo hrpa mišića koja dobro udara ljude oko sebe.

Vaši su protivnici na početku ljudi, a poslije se javljaju mitska stvorenja poput Hidre, Meduze, kiklopa koje je uistinu užitak ubiti jer su stvarno «ugly motherfuc*ers». Da vaša strana ne bi bila zakinuta, kad god završite misiju, dobivate određenu količinu zlata koje onda možete trošiti na nove jedinice kojih nakon svake misije ima sve više i više. Kod vaše vojske najvažnije je pronaći ravnotežu između dalekometnih boraca i boraca koji se bore prsa o prsa, stoga, kako vrijeme prolazi, pazite da vam skupina ostane mala, ali ih zato redovito nadograđujte.

VOLARE OOOO, KANTARE OOOO

A sad da čujete lošu stranu, tj. loše strane. Koliko god igra crpla priču iz grčke mitologije, još uvijek je *šrot*. Iako autori tvrde da su sve vjerno prenijeli u igru, to nije baš točno. Igra se događa nakon Odiseje, a u njoj sudjeluju Ahilej i Ikar. Oni su skončali svoj život davno prije. Ahilej je pao kod Troje, a Ikar se srušio u more bježeći s Krete. Onda, pojavljuju se i zlatne jabuke koje ozdravljuju ljude. Te zlatne jabuke jedino mogu biti zlatne jabuke Hisperida koje nisu služile ničemu osim za gledanje ili je to jabuka koja je bačena između tri božice (Atena, Hera, Afrodita), ali ni ta nije imala iscjeliteljska svojstva.

Grafika je užasna. Nešto kao ona u Warcraftu 1, ali s mogućnošću rotiranja i zumiranja karte, što nikako ne preporučujem jer tek nakon toga vidite kako je uistinu odurna. O animacijama isto sve najgore, točkaste su i loše kvalitete, a to ne bi smjelo biti tako jer igra dolazi na dva CD-a - znači, imali su mjesta nešto napraviti.

Pokušaji da se stvar popravi su humor i možda glazba, ali sve ostalo je traljavo napravljeno (namjerno neću o AI-u jer ga zapravo i nema, pojam «brain dead» se odlično odnosi na sve likove u igri).

Igra ima nekoliko zgodnih zamisli (primjerice panic button kojim dozivate svoje pričuvne snage), ali u globalu je jednostavno sramotno loša. Makar su autori imali odličnu podlogu, finalni proizvod možemo proglasiti smećem.

ALTERNATIVNO

C&C
Već legenda RTS-ova

AGE OF EMIPIRES 2
Odlični Microsoftov RTS

OCJENA

Šamar grčkoj mitologiji i RTS-ovima uopće

54%



INFO GAMA



MACOM/V7

PC konfiguracije



N110 TCO95 19"
- Hitachi Flatscreen cijev
- 110 kHz
- 0,26 mm
- One Touch Profi OSD
- max. rezolucija 1600 x 1200



N96 D TCO99 19"
- Samsung Smart II cijev
- 95 kHz
- 0,26 mm
- On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200



E96 D TCO95 21"
- Mitsubishi Diamondtron cijev
- 96 kHz
- 0,28 mm
- One Touch On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200



S96 D TCO95 17"
- Mitsubishi Diamondtron cijev
- 96 kHz
- 0,25 mm
- One Touch On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200



LCD 15,1"
- odgovara 17" CRT
- TFT Analog/Mitsubishi Panel
- 200 cd/m
- True Color
- On Screen Display
- max. rezolucija SVGA 1024 x 768



S96 C TCO95 17"
- NEC Cromaclear cijev
- 96 kHz
- 0,25 mm
- One Touch On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200



F70 MPR II 15"
- Philips cijev
- 70 kHz
- 0,28 mm
- On Screen Display
- max. rezolucija 1280 x 1024



S96 TCO95 17"
- Hitachi High Contrast FST cijev
- 96 kHz
- 0,26 mm
- One Touch On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200



S82 TCO95 17"
- Panasonic cijev
- 82 kHz
- 0,25 mm
- On Screen Display
- max. rezolucija 1600 x 1200

INFO GAMA: Zagreb, Počiteljska 18, tel: 01/3698 302, fax: 01/3698 008 • Dubrovnik, Gabra Rajčevića 4, Tel/Fax: 020/420 31
URL: www.info-gama.hr E-mail: info-gama@zg.tel.hr

Mogućnost plaćanja:  Kredit na 12 i 24 rate ▪ Čekovi na 3 rate ▪ Popust na gotovinsko i avansno virmansko plaćanje

Poznati kauboj u trećoj dimenziji

LUCKY LUKE: ON THE DALTON'S TRAIL

Prošlo je vrijeme klasičnih arkadica čiji korijeni sežu još u same početke računalnih igara. Prije nekoliko godina takve su se igre, da bi se mogle nositi s konkurencijom, počele raditi u 3D tehnici. I Lucky nastavlja u istom stilu



Opet ja moram spašavati stvar...



Snaga bačve baca, a um čeka da ga bačva pogodi



Utorkom se ide u Saloon

Mislio sam da je Lucky uvijek lucky, ali ovdje mu sreća neće pomoći

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Infogrames Multimedia
IZDAVAČ	Aqua Pacific
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB RAM, 4 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 32 MB RAM, Voodo 2
3D PODRŠKA	Voodoo 2, DirectX
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PANDEMONIUM
Jedna od prvih 3D arkada koja je i danas jedna od boljih

EARTWORM JIM 3D
Ova je igra primjer lošeg spoja 3D-a s arkadnim žanrom

LUTA, luta Lucky Luke, luta prerijom, daleko je njegov rodni dom. Luta Divljim zapadom, kauboj Lucky Luke. Vještom rukom od bande Dalton brani goloruki puk... BANG! BANG! Lucky Luke... Tako nekako ide pjesmica iz legendarnog crtića koji smo svi barem jednom pogledali.

Priču svi znate ako ste pogledali barem jedan nastavak legendarnog Luckyja ili, kako ga naši "susjedi" zovu, Taličnog Toma. Lucky je jedan vrlo sretan kauboj koji se uvijek bori protiv famozne bande Dalton, četvero braće koja nikako da se nauči pameti. Po potrebi se zna pojaviti i njihova mama koja nije ništa bolja od njih, ali im barem zna očitati bukvicu. Luckyjev vjerni konj Jolly prati ga na svim putovanjima kao i pas Šnjofač. Borbe se uglavnom vode u Gunđavom klisu, jedinom gradiću koji ima konjski kozmetički salon.

TEŠKO JE BITI DALTON

Pošto smo ponovili gradivo, možemo krenuti dalje. Ovo je klasična 3D arkadna igra koja neodoljivo podsjeća na vrlo popularni Pandemonium. Kao i u svakoj arkadi, postoje nivoi koji se uglavnom razlikuju po mjestu gdje se odvijaju. To može biti grad, pustinja, vlak... Između nivoa postoje tzv. međunivoi gdje ćete, primjerice, tavom za pečenje jaja igrati tenis s nekim lokalnim siledžijom. Loptica će biti klada drva, a vaš cilj razbiti mu njome glavu. Zanimljivo, nema šta. Upravljanje je vrlo jednostavno te ćete se vrlo brzo priviknuti na sve pokrete, od pucanja, skakanja, saginjanja, trčanja do penjanja. Ono što igru čini zanimljivijom su načini na koji prelazite određene dijelove. Tako ćete doći u situaciju da nikako ne možete ubiti nekog tipa jer je zaštićen nekakvom pregradom. To ćete riješiti kombinacijom umnih i pucačkih sposobnosti - pucat ćete u konopac, on će puknuti i srušiti tonu čelika na vašeg neprijatelja i sl. Ako su situacije složenije, postojat će skica na kojoj će vam švrakopisom biti objašnjeno što morate učiniti. Pogledi u igri se izmjenjuju, a kojiput i kutovi kamere, što ni u kojem pogledu ne otežava igranje kao što je to bio slučaj u nekim igrama. Sve probleme rješavate revolverom, a u situacijama kad ni to nije dovoljno, koristite se dinamitom. U svakom nivou imate tzv. *checkpointe* u obliku vašeg vjernog psa Šnjofača, a u slučaju smrti počinjete od posljednjeg. Nema onih iritantnih vraćanja na početak nakon pola dana igranja i onda sve ponovno. Tijekom igre skupljate novac u obliku dolarskih znakića koji lebde zrakom. Nakon svakog nivoa možete si kupiti život ili *password* za nivo koji ste prešli.

Tijekom cijele igre prati vas glazba stvarajući onaj ambijent iz crtića odnosno Divljeg zapada. Grafika je dobra, ali ništa više od toga s obzirom na 640x480 rezoluciju. Igrivost je također prosječna. Iritirajuće je kad netko puca po vama, a vi ga ne možete ubiti jer je ispred vas - možete pucati samo desno i lijevo ili morate tražiti neku kombinaciju da ga ubijete. Ova je igra ponajprije za mlađe uzraste i ljubitelje crtića kojima zasigurno neće smetati navedene zamjerke i koji će istinski uživati u pustolovinama Luckyja Lukea.

OCJENA

Prosječno u svakom pogledu, ljubitelji crtića možda se neće složiti

64%

Ujac-tulac!

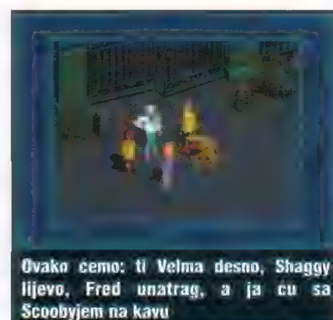
SCOOBY-DOO: MYSTERY OF THE FUN PARK PHANTOM

Još jedan crtić pretvoren u igru. Čini se da je igranje na sigurno postalo česta praksa u izdavanju igara. Ako već kvaliteta ne prodaje igru, zasigurno će to učiniti popularnost njene teme...



Ova mračna atmosfera počinje mi polako ići na živce

Čuvaj glavu!


Ovako ćemo: ti Velma desno, Shaggy lijevo, Fred unatrag, a ja ću sa Scoobyjem na kavu


Karta. Bitno je uvijek znati gdje ste

Proizvod za jednokratnu upotrebu

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	SouthPeak Interactive
IZDAVAČ	SouthPeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 Mb RAM, 2 Mb SVGA
NAŠA PREPORUKA	P 233, 64 Mb RAM, 4 Mb SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, single-screeen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

GRIM FANDANGO
Ako želite pravu spooky avanturu

MONKEY ISLAND 4
Strpite se...

POGLEDAJTE SCOOBYJA NA CARTOONU
Ako ste ga se baš zaželjeli

ŠTO reći kad već iz prvog kontakta s nekom igrom shvatite njenu osnovnu i jedinu zamisao, a ta sigurno nije napraviti dobru, zanimljivu, kvalitetnu i intrigantnu igru, nego namlatiti što više love u što manje vremena, sa što manje uloženog truda i što manje ljudi da bi se zarada dijelila na što manje dijelova. Pritom iskoristiti neku već popularnu TV seriju, film ili, kako što je to ovdje slučaj, animirani film, otkupiti jeftino autorska prava jer je baš nekim slučajem stric glavnog programera šef Hanna-Barbare pa to pretvoriti u, ajde može, point'n'click avanturicu s malo cartoony looka, ubaciti nekoliko animacija i za mjesec-dva smo vani, a kad se klinci počnu paliti na Scoobyja, da vidiš kak' će lova sama od sebe dolazit'...

Dobro, sad kad su nam već uvalili maglu, barem da pogledamo možemo li izvući ikakvu korist iz korporacijskog mahnitanja za dolarima. Svi su valjda čuli za Scoobyja, psa koji govori, i to najčešće o hrani, i njegovu škvadru s kojom zajedno rješava zagonetke, tajne i misterije. Davno, davno, dok sam još bila mala, ovaj se crtić mogao gledati i na našoj televiziji, danas ga mogu gledati samo sretni vlasnici Cartoon Networka.

RUNNIN' AROUND, ROBBIN' BANKS...

U igri se nastavlja misteriozna atmosfera iz crtića, a priča je otprilike ovakva: naše se društvo uputilo na put i baš kad su pomislili da su se izgubili, da stvar bude još gora, na Mystery Machineu je odlučila krepati *gepufna* ili *getriba* ili... nije bitno, ali, srećom u nesreći, to se dogodilo baš ispred kuće ljubaznog farmera i farmerke koji posjeduju zabavni park u kojem se, eto nezgode, smjestio fantom i tako blah, blah, truć, truć, u zamjenu za popravak kombija, naši će junaci pronaći fantoma. Prvo morate izabrati jedan od četiriju likova koji ćete voditi: Freda, Daphne, Velmu ili Shaggyja. Scoobyja ne možete glumiti, on svim likovima služi kao pomagač, ali ne besplatno, nego za Scooby Snacks. Fantom može biti jedna od sljedećih osoba: bankar, klaun, farmer, čuvar, mađioničar ili tip iz osiguranja. Igrate na turnove - igrač po igrač, od dvojice do četvorice. Možete igrati sami protiv računalnog protivnika ili u društvu sa živim protivnicima. Način igre svodi se na skupljanje različitih predmeta i njihovo upotrebljavanje. Šećući kroz zabavni park, nailazite na svakakve predmete ili građevine, među kojima se mogu nalaziti tragovi i dokazi. Kad skupite tri dokaza-predmeta koji pripadaju određenoj osobi, pronašli ste fantoma. Ali tu nije kraj, morate ga i uloviti, a to ćete učiniti postavljanjem zamke. Dijelove iz kojih ćete je sastaviti također skupljate kroz šetnju lunaparkom. Želite li Scoobyjevu pomoć, morat ćete skupiti i dovoljno Scooby Snacksa koji također leže porazbacani po parku, a Scooby vrti i kolo sreće i kolo nesreće koje se s vremena na vrijeme pojavljuju. U prvome možete dobiti neki bonus, bodove ili ekstra turn, a u drugome možete iste stvari i izgubiti.

Grafički, igra ne oduševljava nekim posebnim performansama, ali ne izgleda ni previše odbojno, što je izričito zasluga zadržavanja imagea iz crtića. Nakon nekog vremena dosadit će vam gledanje animacija hodanja vašeg lika koje nevjerojatno usporavaju igru, kao i beskonačna učitavanja jednog pa drugog igrača. Ili njihove replike koje se počinju ponavljati već nakon nekoliko minuta. Općenito, ako vas igra i zaintrigira, nakon pola sata monotonog hodanja po mapi i manjka novih događaja koji bi produbili zaplet, postat će vam nezanimljiva.

OCJENA

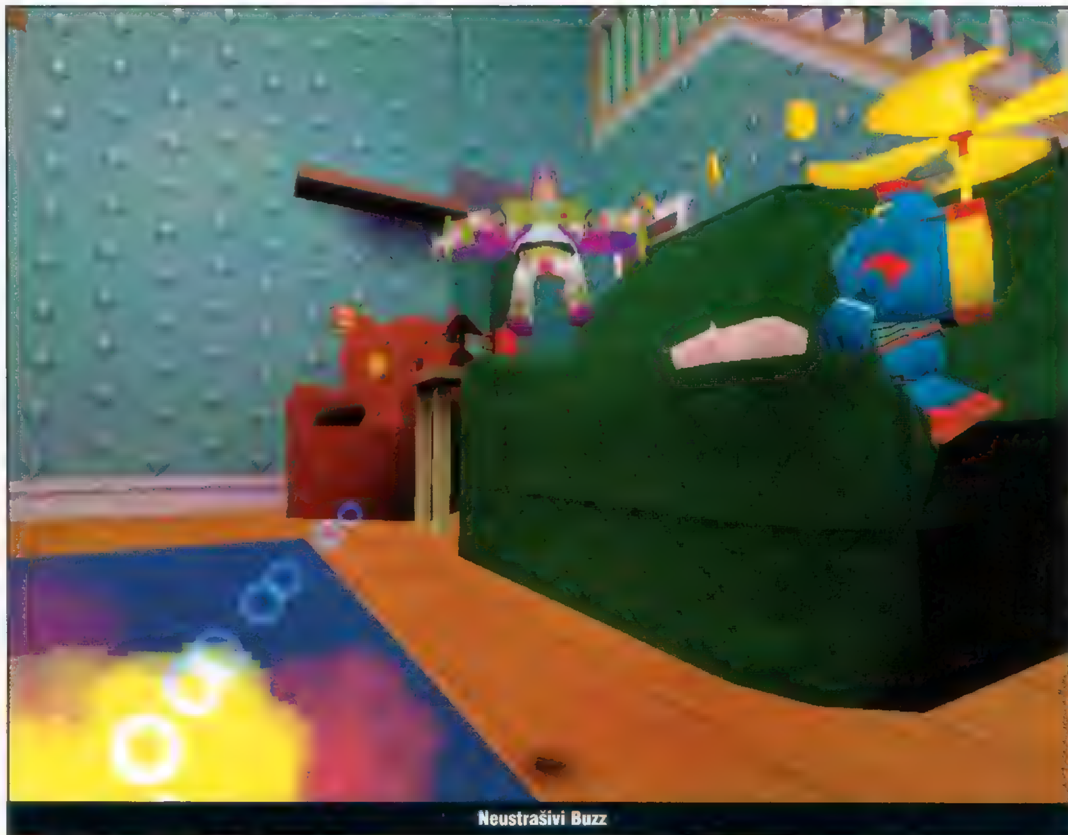
Ne može se napraviti igra koja bi živjela samo na slavi svog predloška, ma kako on popularan bio

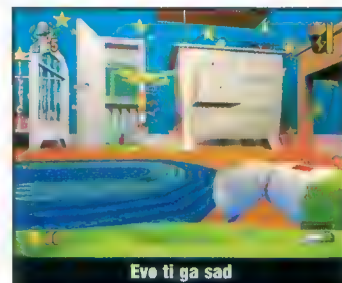
51 %

BUZZ lightyear to the rescue!

TOY STORY 2

Disney gotovo za svaki film napravi i igru. Uglavnom su to 3D arkade prekrasne grafike, kao što je to i ovdje slučaj, no uvijek postoji ono *ali*...


Neustrašivi Buzz


Evo ti ga sad


Legendarni Mr. Potato head (Krumpirko)


Jurnjava u garaži

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Disney Interactive
IZDAVAČ	Pixar studios
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 4 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 32 MB RAM, VOODO 2
3D PODRŠKA	Voodo 2, DirectX
MULTIPLAYER	NEMA
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

EARTHWORM JIM 3D
Identičan 3D engine, identični nedostatci

LUCKY LUKE
Još jedan crtić u 3D arkadnom izdanju nešto lošije izvedbe nego Toy Story

FILM je postigao velik uspjeh u kinodvoranama diljem svijeta dobivši mnoge prestižne nagrade. Priča u igri jednaka je onoj iz filma. Zločesti skupljač igračaka ukrao je iz kuće malog Andyja igračku Woody i pobjegao autom. Glavni junak Buzz Lightyear treba spasiti stvar, odnosno pronaći Woodyja. U ovoj 3D arkadi vi ste Buzz i čast igrača u vašim je rukama.

Na samom početku možete izabrati rezoluciju u kojoj želite igrati. Maksimalna je 1152x864, što u ostalim igrama nije baš česta mogućnost. Možete izabrati i vrstu kamere te je promijeniti tijekom igre. Aktivna kamera stalno mijenja kut, što je prilično zbunjujuće, dok je pasivna kamera nešto statičnija. Ako ste gledali film, osjetit ćete da je atmosfera vjerno prenijeta. I ovdje će vam, između ostalih, pomoći stari prijatelji kao što su dinosaur Rex, Mr. Potato head (ili popularni Krumpirko), Hamm i Slinky dog. Glumci koji su svoje glasove posudili u filmu javljaju se i u ovdje, osim Toma Hanksa koji je svoj glas bio posudio Woodyju, a u igri ga zamjenjuje brat Tim, dok Buzzu Lightyearu glas posuđuje Tim Allen (kao i u filmu).

BUZZ IS IN THE HOUSE

Svoj put započinjete u Andyjevoj kući gdje ćete i svladati načine kontroliranja svog lika. Unatoč činjenici da su komande vrlo jednostavne i da ih nema mnogo, neprestana izmjena kamera uvelike otežava kretanje i posebice pucanje. Postoji pogled iz prvog lica koji bi trebao olakšati ciljanje, no to i nije čest slučaj. Osim u Andyjevoj kući, naći ćete se na mnogim zanimljivim mjestima kao što su gradilište, prodavaonica igračaka ili zračna luka, a između postoji mogućnost doći i do tajnih nivoa. Svaka se lokacija sastoji od različitih, iznimno sadržajnih dijelova. Tako postoje akcijski dijelovi s borbom, utrkivanjem te tzv. mozgalice gdje do izražaja dolaze vaše intelektualne sposobnosti. Ne smijete zaboraviti povremeno napuniti baterije (vi ste igračka!). Osim odlične grafike, ono što ovoj igri daje ocjenu više su sitni detalji poput, primjerice, otisaka cipela koje Buzz ostavlja. Glazba u igri je atmosferična i vrlo dobro ukomponirana, a zvučni efekti zadovoljavajući. Jedina je zamjerka stalno ponavljanje istih rečenica koje likovi govore (što duže igrate, više vas smeta).

ŠTO REĆI NA KRAJU?

Toy Story 2 ima svojih dobrih strana, kao što su izvrsna grafika, atmosfera, detaljnost i glazba, ali ima i veliki nedostatak koji se mogao izbjeći. Naime, problem

Ajme meni, isprazniše mi se baterije!

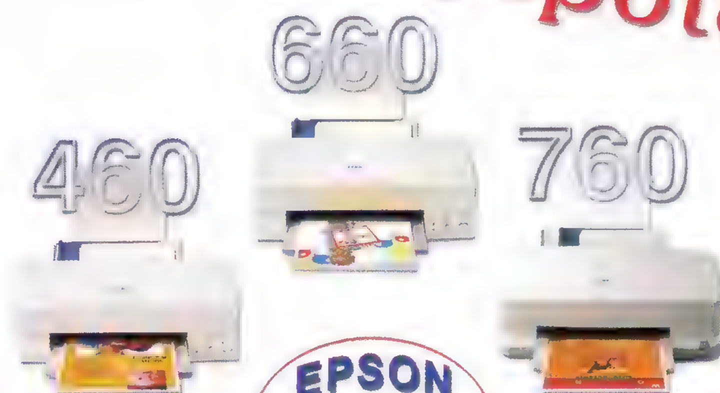
je, kao što sam već spomenuo, pogled u igri. Kamere se previše vrte oko vas pa se ponekad osjećate izgubljeno. U nekim su situacijama iza vas, a onda se brzo prebace na poziciju ispred naglo zumirajući, što će znatno otežati borbu jer će biti pravo umijeće uhvatiti protivnika u kadar. Autonišanjenje barem bi djelomice popravilo stvar, no ništa od toga. Earthworm Jim 3D je imao iste nedostatke kao i Toy Story 2, doista je šteta što je Disney Interactive koristio isti engine. Ako vam se film svidio, ovaj će vas naslov zasigurno obradovati, a ako to i nije slučaj, nećete pogriješiti nabavite li igru.

OCJENA

Sjajna grafika, prosječna igrivost, ocjena po zaslugama

76%

Prirodna ljepota boja-Epson!



EPSON Stylus Color 460, 660 i 760 nova je generacija vrhunskih EPSON piezo pisača. Jednostavni su za uporabu i vrlo pouzdani. Sada još precizniji, brži, ekonomičniji i tiši. Odsada će Vaše fotografije, crteži i tekstovi biti više nego očaravajuće kvalitete već i na sasvim običnom papiru uz nevjerojatnu brzinu ispisa i vrlo visoku razlučivost (do 1440 dpi). Uživajte u čarobnom svijetu EPSON Stylus boja!

©MANUSCRIPT

RECRO®

potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr

Nabavite PRINT IT paket i uživajte u maksimalnoj kvaliteti ispisa uz minimalne troškove!

PRINT IT paket sadrži dodatnu crnu i kolor tintu, te odgovarajući papir za Vaš Stylus.

EPSON®

MINIGOLF MASTER

Nema bolje stvari za relaksaciju od minigolfa. Ne slažete se? Nemojte se živcirati, uzmite palicu u ruke, koncentrirajte se i... birdie!


Ajme, majko, što ću sad!?


Leti, leti, leti... lopta!


Oni nas gađaju, oni pucaju na nas...


Neki još nisu sišli s drveta


Što je za ručak?

INFO

PROIZVOĐAČ	EGAMES
IZDAVAČ	EGAMES
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB RAM, 2 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P266, 64 MB RAM, 4 MB VGA
PLATFORME	PC
MULTIPLAYER	NEMA
PLATFORME	PC

RIJETKI su oni koji nikad nisu zaigrali minigolf i dobro se zabavili. Neki ga nikad nisu mogli smisliti jer bi redovito doživljavali živčane napadaje pokušavajući neuspješno ono malo bijelo ugurati u ono malo crno. Ovako nešto dobro dođe nakon napornih intelektualnih igara ako, kao što sam već spomenuo, nemate tanke živce.

Uvodna animaciji u obliku malo deblje crte nasred ekrana traje nekoliko sekunda i zacijelo vas neće impresionirati, no to nije toliko bitno. Potom ćete vidjeti samo jedan (pre)jednostavan izbornik nakon čega prelazite na glavnu stvar.

"Simpatično"

Postoje četiri *coursa*, a svaki se sastoji od 9 rupa. Možete izabrati jedan od triju načina udaranja loptice. Jačinu udarca možete određivati samim pomakom miša prema loptici, odnosno trzajem ili pak klikom na lijevu tipku miša. Što je duže držite, udarac će biti jači. Možete promijeniti boju loptice ili staviti zastavu neke od brojnih zemalja našeg planeta na nju. Ne može se reći da je to nužna stvar u igri, ali neka im bude.

NA BOJIŠTU

Coursevi su tematski podijeljeni. *Planet miniverse* je najopćenitiji *course*. Tu ćete igrati na gradskim ulicama i letećim stazama, na snijegu, na plaži... Ista će se mjesta ponavljati i u drugim *coursevima* tako da se može reći da *Planet miniverse* sadrži od svega pomalo. *Space holes*, kako samo ime govori, je *course* koji obuhvaća rupe u svemiru i široj okolici. Krase ga prekrasne pozadinske slike zvijezda, planeta, meteora i zemlje. Posebnu pozornost obratite na lasere koji mogu ispržiti vašu prekrasnu lopticu. Tu su i magnetska polja i još kojakakve svemirske zamke. Sve staze lebde u atmosferi na nekakvim propelerima koji podsjećaju na ventilatore. Meni najzanimljiviji *course* nosi naziv *The Suburbs*. Tu ćete igrati na krevetu u spavaćoj sobi, na stolu za biljar, u kuhinji dok mama sprema ručak, pazeći da vam loptica ne upadne u veliki lonac u kojem se kuha gulaš ili tako nešto. Jedna od rupa nalazi se na drvetu na kojem su polja u obliku kaskada. Za vrijeme igranja pada lišće sa spomenutog drveta. *War Torn* je ratni *course* na kojem je atmosfera identična onoj na pravom bojištu. Morate paziti da vam loptica ne završi na nagaznoj mini ili da je ne ustrijeli neki čiko iz bunkera. Podloga na kojoj igrate je u maslinastozelenim maskirnim bojama, stvarajući pravi ratni ugođaj. Jedna od ljepših staza odigrava se na krilima zrakoplova. Tu morate paziti da ne odlepršate preko ruba i da vas ne ustrijele. Možete izabrati i *random course* u kojem vam se miješaju staze iz navedenih *courseva*.

Minigolf master možete igrati maksimalno u 1024x768 rezoluciji, što vrlo lijepo izgleda na većim monitorima. Grafika je za svaku pohvalu, kao i igrivost, s obzirom na mogućnost odabira između načina udaranja loptice. Zvučni efekti su prosječni, dok je glazba u pozadini vrlo tiha i gotovo nečujna. U svakom slučaja, najveća mana igre je što sve rupe odigrate vrlo brzo - prosječno u sat vremena. Mnogo je zanimljivije kad igra više igrača (četiri najviše).

Ivan Kovačević

OCJENA

Dobra igra koja bi dobila mnogo veću ocjenu da ima više staza

68%

Dvostruko brži od drugih

INFO EXPRESS

DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN

SVAKIH 14 DANA DONOSI...



AKTUALNO

• Bili smo na CeBIT-u 2000



BUSINESS REPORT

• Svjetsko tržište radnih stanica u 1999.: Prodaja porasla za 14 posto
• Istraživanje: Kako kupiti "crno" računalo u Hrvatskoj
• Interview: Hubert van Onna, IMA/Gartner Group



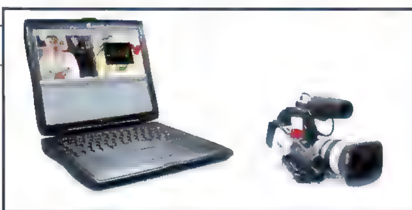
TELECOM

• Reportaža: Mobilna telefonija na CeBIT-u 2000



PREMIJERE

• Gateway Profile 2: EasyPC na Gatewayev način
• IBM PC 300PL: "Veliki plavi" diktira PC trendove
• HP OmniBook 4150: Prijenosno računalo za vječne putnike
• Sony CPD-G500: 21 inch savršenstva



MAC EXPRESS

• Novi PowerBook: Svjetska premijera u Tokiju
• Apple i CeBIT: Izostanak s velikog sajma



LIFESTYLE

• Interview: Kazunuori Yamauchi, tvorac Gran Turisma
• Virtualna Ljepota: Natalie Portman - kraljica Amidala iz Star Warsa



Dvostruko brži od drugih

84 stranice

samo **15** kn

dvotjedni informatički magazin

INFO EXPRESS

TRANS-CON

Divlji zapad za djecu



Svi zločinci su "na ledu"


Jedan od vaših pomoćnika u bilderskoj pozi

INFO

PROIZVOĐAČ	KNOWLEDGE ADVENTURE
IZDAVAČ	KNOWLEDGE ADVENTURE
MIN. KONFIGURACIJA	BILO KAKV PENTIUM, 16MB RAM
NAŠA PREPORUKA	BILO KAKV PENTIUM, 16MB RAM
3D PODRŠKA	NEMA
MULTIPLAYER	NEMA
PLATFORME	PC

Iako više pripada području edukativnog softvera, ova igra ipak zaslužuje da se nešto kaže o njoj jer je ponajprije namijenjena djeci (hvale vrijedan pokušaj da nešto nauče). Dočarava nam SAD u vrijeme kad su kauboji i Indijanci ratovali, a može se saznati štogod i o poznatim ljudima iz starih vesterna.

Samo me jedna stvar muči. Ovdje se pojavljuju dvije riječi koje jednostavno ne mogu povezati: SAD i povijest. Ljudi iz SAD-a, pogotovo veliki patrioti, s ponosom ističu svoju povijest pozivajući se često na nju. Tih nekoliko bijednih stoljeća mi Europljani možemo staviti pod nokat

Komad poučnog softvera za djecu

(samo "Hrvati od stoljeća 7. dišu"), da ne govorim o starim civilizacijama poput Egipta i Kine. No dobro, Trans-Con se ne busa u prsa i ne ističe "dugu" povijest SAD-a, nego nas uči o kaubojima i "negativcima" koje su lovili (samo će napomenuti da su kauboji gotovo istrijebili domoroce).

Glavna radnja Trans-Cona govorio o izgradnji željeznice kroz SAD 1800. i neke godine. Vaš je posao vođenje jedne od dviju tvrtki i izgradnja željeznice te rješavanje problema vezanih uz to. Prepreke su rijeke, pustinje itd., a kad izgradite trasu, često će se događati da morate hvatati negativce jer se, primjerice, Billyju The Kidu svidjelo postavljati bombe po vašoj pruzi.

Što se više bližite kraju, morat ćete, uz glavnu radnju, riješiti i tko je ukrao zlatni klin kako bi se željeznica mogla dalje širiti. Da bi vam putovanje bilo lakše, "pomažu" vam dva animirana lika. Zapravo nijedan od njih ne kaže ništa pametno, izvode jedino gluposti koje vas mogu neko vrijeme nasmijati, a poslije se iste fore samo ponavljaju.



Odlučite se za jednu stranu i izgrađujte



Knjiga s činjenicama o vremenu kauboja

Da biste kradljivca zlatnog klina priveli pravdi, morate ispitati sve zločince koje ulovite tijekom igre i zatim iz njihovih odgovora zaključiti tko je od ponuđene gospode kriv. Ništa nije preteško jer u knjizi u kojoj su osnovni podaci o vama postoji i gomila slika, informacija pa i rješenje svake misije, tako da ćete igru sigurno završiti (meni je trebalo pola sata :)).

Odlična zabava za djecu koja će gledajući u zaslon naučiti nešto o kaubojima i o vremena kad su svi nosili mamuze, ali je, nažalost, obvezno poznavanje engleskog jezika. Ako vam dijete ima računalo, nabavite mu igru, ali ako baš želite biti brižan roditelj (stariji brat ili sestra), pošaljite dijete neka se igra u obližnjem parku.

Goran Račić

OCJENA
Za djecu
69%

Dvostruko brži od drugih
INFO EXPRESS
DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN
NOVI BROJ U PRODAJI 28.3.



GlobalNET
INTERNET PROVIDER

Web Design
Web Shops
Internet/Intranet applications
ISDN



Pristup Internetu

-mjesečna pretplata	110Kn
-polugodišnja pretplata	500Kn
-godišnja pretplata	850Kn
-godišnja pretplata +modem!!!	1000Kn



net.me

Novi put na Internet

-jeftino
-brzo
-lako

Uz net.me bon se može jedino tako!

Tel: 01/ 6555 255 Fax: 01/ 6552 525 Email: info@globalnet.hr
Adresa: IX južna obala 18, 10020 Zagreb http://www.globalnet.hr



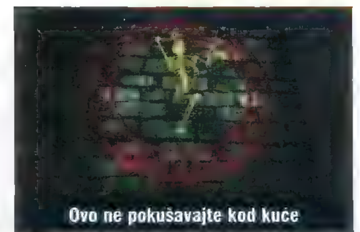
GlobalNET-GAMENET

Prvi hrvatski Quake serveri su baš ovdje!

Quake2 Battleground	q2.gamenet.hr:27910
Kombat Team	q1.gamenet.hr:27501
Quake World	q1.gamenet.hr:27500

Više informacije možete dobiti na http://www.gamenet.hr

THE FORGOTTEN IT BEGINS


Ovo ne pokušavajte kod kuće

Oprezno, sablasti su ponovno krenule u osvajanje svijeta... New Orleans tridesetih godina, jedan nestanak, tajanstveni hotel i mnogo pitanja bez odgovora...


Na slici je jedna od tajanstvenih kartica oko kojih se vrti cijela radnja


U ovoj se prostoriji budite iz amnezije i krećete u potragu za samim sobom...

INFO

PROIZVOĐAČ	RANSOM INTERACTIVE
IZDAVAČ	DREAMCATCHER INTERACTIVE
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB
3D PODRŠKA	NEMA
MULTIPLAYER	NEMA
PLATFORME	PC

Tko ne voli malo mistike, sablasti i zagonetke? Najbolje je nekoliko slobodnih sati provesti prebirući po moru tajni, čitajući prastare tajanstvene knjige, poigravajući se složenim zagonetkama (u igri, dakako). Sve to može biti vrlo moćno oružje za stvaranje dramske napetosti i atmosfere. No, ako se ne primijene dobro, igra može biti vrlo neimpresivna... Takav je slučaj i s ovom igrom. Dogodilo se da su scenaristi dobro obavili svoj posao, ali je sveukupna realizacija zakazala.

Prije mnogo godina Zemljom su vladala tajanstvena, moćna bića. Davno su izumrla, odnosno prepustila Zemlju ljudima. Međutim, htjeli su očuvati svoju moć pa su se pojavljivali u ljudskoj povijesti kao anđeli i pomoću moćnih artefakata ih kontrolirali. Ljudi koji bi posjedovali te artefakte dobivali su golemu moć koja je tim bićima, sablastima, demonima, duhovima (kako god ih nazvali) dopuštala njihovo kontroliranje, a samo su rijetki bili toga svjesni. Jedan od njih ste i vi, ali, kako to obično biva, doživjeli ste amneziju i pokušavate otkriti koja je vaša zadaća. Sve što znate je da imate prijatelja Richarda, slavnog arheologa koji je u sve upućen. Međutim, Richard je nestao, a jedini trag koji imate je tajanstveni hotel u New Orleansu te jedna od "kartica" spomenutih artefakata.

Ozbiljnost pristupa priči i atmosferi je za jedan ovakav niskobudžetski projekt zapanjujuća

It Begins je samo prvo poglavlje u seriji od sedam igara, kako su zamislili proizvođači. To je jasno jer je sama igra vrlo kratka, ne objašnjava baš ništa te postavlja mnogo više pitanja nego što nudi odgovara. A ni sama joj kvaliteta nije na visokoj razini: riječ je o prilično neimpresivnoj avanturi u stilu Mysta. Igra se odvija u niskoj rezoluciji, 640*480, s kretanjem među predodređenim lokacijama, a okoliš je moguće razgledati u 360 stupnjeva. Zagonetke se svode uglavnom na uporabu predmeta, što je u takvim igrama uobičajeno. Ništa se u Forgottenu ne izdvaja iz mora sličnih igara, osim ideje i priče koje uistinu mnogo obećavaju. Rado bih pročitao cijelu priču u knjizi, ali s ovako lošom realizacijom ideja znatno gubi na čari.

The Forgotten je igra čiji se scenarij mogao iskoristiti na mnogo bolji način. Ovako, veliko je pitanje hoće li se itko odlučiti na kupnju idućih "poglavlja" igre, što je šteta jer već sama priča, ako ništa drugo, zaslužuje bolje.

Mislav Mataija

OCJENA

Iznimna ideja sa slabom realizacijom

45%



PSX

BROJ 12

PLAYSTATION ČASOPIS

EKSKLUZIVNO!

PlayStation Festival 2000 u Tokiju

100 STRANICA!



veliki prikaz
30 igara za PlayStation 2
koje smo odigrali na Festivalu

PS2 konzola kao DVD player!





U Tokiju smo intervjuirali tvorca
GranTourismo serijala!



prvi veliki PS2 hit
Ridge Racer 5

recenzije svih novih igara
Railroad Tycoon 2
Shadow Madness
Rally Championship 2000
NHL FaceOff 2000
Fighter Maker

rješenja popularnih igara
Tomb Raider: The Last Revelation
Tomba
Gran Turismo 2

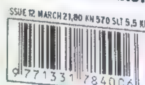
ČASOPIS ZA SVE GENERACIJE





i u ovom broju PSX-a velika nagradna igra
Cool Boarders 4
Osvojite originalnu igru i snowboard kapu





osim toga još pročitajte:

novosti o PlayStationu i PlayStationu 2, najave budućih hit igara, Toys 4 the Boyz, LifeStyle: Gravity Games, hardware...

POTRAŽITE NA SVIM KIOSCIMA!

STUART LITTLE-BIG CITY ADVENTURE

Popularni miš u akciji sada i na vašem računalu



Stuart igra (maksi) minigolf



Ovo je Stuartova kuća. Tu će vam se maca požaliti da ga ne smije pojesti

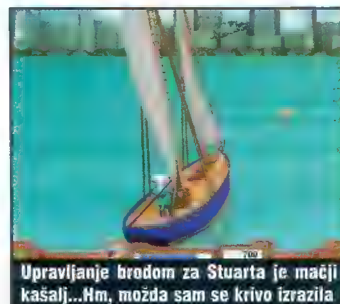
INFO

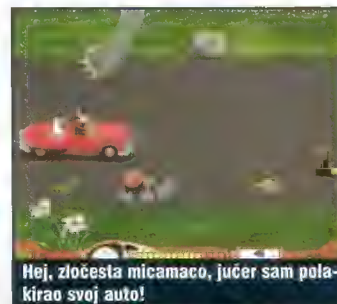
PROIZVOĐAČ	Media Station
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 233, 32 MB RAM, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P2 233, 32 MB RAM, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Djeco do 8 godina, pozor, pozor! Vaš omiljeni miš, nakon Jerryja, konačno je pristao poigrati se s vama. Pogodili ste. Još jedan dječji naslov. Hvala, Kristijane! Moja jednoipogodišnja rođakinja bila je oduševljena. Inzistirala je na tome da ona napiše recenziju, ali taj jezik ne bi bio razumljiv nikome iznad dvije godine starosti pa sam to ipak morala ja učiniti.

Iako se na prvi pogled čini jednostavnim napraviti igru za djecu, mislim da nije tako. Upravo su djeca publika koja se neće ustručavati reći da im se nešto ne sviđa. Osobno smatram da djeci predškolske i ranoškolske dobi, kojoj je ova igra očito namijenjena (a uz njih i meni), nema smisla dati računalo u ruke "pa se ti, srce malo igraj dok mama gleda Uzurpadoru da je ne tlačiš" jer su ovakve igre daleko od toga da budu poučne, a vremena da unište vid buljenjem u ekran će biti i poslije. No ako netko baš inzistira, evo.

Jadni mali miško Stuart upada iz avanture u avanturu. Vi ćete mu, dakako, pomoći da izvuče živu glavu. Ako ništa drugo, igra je barem maštovita - na svakom nivou Stuart radi nešto sasvim novo: vozi utrku s brodicama, igra minigolf (koji se, u odnosu na njegove dimenzije, slobodno može preimenovati u maksigolf), vozi se u roadsteru po Central Parku ili se pak vere po različitim kućanskim uređajima ili kuhinjskim pomagalima ne bi li pobjegao od zločestog kućnog mačka koji ga pokušava pojesti (u igri predstavljen u obliku dlakave šapa koja povremeno upada na ekran). Ako vaše dijete zna engleski (iako sumnjam da bi u toj dobi igralo ovu igru), dakle, ako je vaše dijete Englez, detaljne upute koje će dobiti prije svakog nivoa olakšat će mu snalaženje, a igra je maksimalno pojednostavljena orijentiranjem kontrola na micanje miša i klik njegovog lijevog gumba. Rupe između nivoa popraćene su slatkim malim animacijama uz koje veseli cartoony glas objašnjava što će se dalje događati, baš kao da gledamo crtić. A i glazba je isto takva, crtić-like-vesela.


Upravljanje brodom za Stuarta je mačji kašalj...Hm, možda sam se krivo izrazila


Hej, zločesta micamaco, jučer sam polakirao svoj auto!

Prebacivanje popularnih likova i osoba u računalnu igru zahvatilo je sve segmente showbussinessa.

Ništa revolucionarno, ništa spektakularno, prosječna grafika, igrivost jednaka namjeni, dakle - za mlađe uzraste.

Kristina Jeren

OCJENA

Realniju bi ocjenu mogao dati netko znatno mlađi

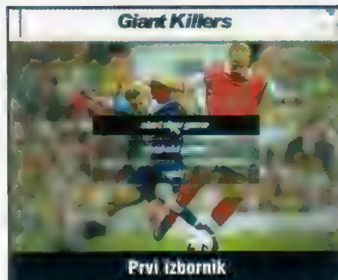
50%

Prvi hrvatski Playstation časopis u novom broju donosi...



GIANT KILLERS 1999/2000


Uvodna animacija



Prvi izbornik

INFO

PROIZVOĐAČ	Smoking Gun Productions
IZDAVAČ	MSmoking Gun Productions
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 16 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Menadžeri su uglavnom uvijek bili vrlo privlačne i zanimljive igre. Većinu ljudi zaintrigira mogućnost da sami pokušaju u nekoj ligi sa svojim omiljenim klubom osvojiti prvenstvo, kup, itd. Ali koliko privlačan može biti nogometni menadžer imenom Giant Killers?

Startavši igru, slijedi zgodan uvod u kojem se u digitaliziranoj animaciji i zvuku prikazuju golovi iz engleske lige. To je napravljeno prilično glatko i fino vas pripremi za zabavu. Nakon podužeg uvoda dolazite do izbornika u kojem morate izabrati klub koji ćete trenirati. Slijedi prvo razočaranje, no kao što ćete vidjeti, ne i najveće. Naime, igra je ograničena samo na engleske lige. Programerima je očito bio preveliki napor informirati se i upisati još pokoju svjetsku ligu. Vjerujem da će i kupcima biti preveliki napor izdvojiti teško zarađen novac za takav naslov.

Zašto bi to bilo tako? Pa, nakon odabira kluba slijedi glavni izbornik. Tu možete pogledati vrijednost kluba, koliko koji igrač zarađuje svaki tjedan (prema ovoj igri Šuker bi u Arsenalu trebao zarađivati 15 tisuća i nešto sitno funti na tjedan, fina lova, zar ne?), u kojem su stanju igrači. Nadalje, možete kombinirati s taktikama, prodavati igrače te pogledati u dnevnik, snimiti poziciju ili izaći iz igre. A kako početi utakmicu, nije baš uočljivo izvedeno, štoviše trebalo mi je neko vrijeme dok sam to pronašao. Treba ući u dnevnik (zašto se ne zove raspored?) i stiskati "continue" dok na malom kalendaru ne naletite na dan utakmice. S tim iza sebe krećete puni entuzijazma u slaganje momčadi koja će istrčati na teren. Nakon mukotrpnih odluka, sve konačno štima i možete načiniti klik na Play match. Zanimljivost je da vam se tada pojavi opcija Start match (netko je bio vrlo mudar). Klikate onda i na nju i utakmica će konačno početi. Tek sada slijedi najveće razočaranje: gdje je animacija, bilo kakva??

Uglavnom, utakmica se odvija tako da vam se na bijeloj pozadini ispisuje što se događa na terenu, i to je to. To je sve što ova igra može ponuditi!

Dakle, ako neki od vas još uvijek imaju starog dobrog Commodorea 64, neka pogledaju Football Manager 2 koji je u svakom pogledu, osim u uvodnoj animaciji, bolji. Grafika i animacija mu nisu bile baš nešto (mada su za onakvu konfiguraciju savršene) ali ih barem imaju, čime se ova igra ne može podići, a i igrivost joj je također na vrlo niskoj razini, što je u najmanju ruku žalosno za igru proizvedenu u današnje vrijeme.

Tibor Hitri

OCJENA

Jedina svjetla točka je uvod, ali s digitalizatorom slike i ja ga napravim za 15 minuta.

5 %

PBA TOUR BOWLING 2


Pogledajte samo tu eleganciju pokreta...

INFO

PROIZVOĐAČ	Bethesda Softworks
IZDAVAČ	Bethesda Softworks
MIN. KONFIGURACIJA	P2 266, 64 MB RAM, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 MB RAM, vrlo dobra 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D, Open GL
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Recimo da netko i poželi kuglati u tišini doma svog. Recimo i da je taj netko dovoljno lud pa je kupio ovu igru. Ili ju je dobio na recenziju, poput mene, pa je mora igrati. Ali, samo situacije radi, pokušat ću zamisliti da netko ovu igru igra iz gušta.

KUGLOM U GLAVU

Ili, kugla umjesto glave... Ali dobro, nećemo sad vrijeđati... U igri ne postoji nikakav *tutorial*, božesačuvaj, zašto bi to postojalo, onda bi ljudi mogli naučiti igrati! Najbitnije od svega je da u opcijama igre možete svakog od dvadesetak igrača presvući, promijeniti mu frizuru, boju kose, boju okvira naočala (stvarno previše!), boju i model tenisica, rasu i dlakavost po licu - nažalost, samo muškim igračima. Bradate žene bile bi jedini zabavni element ove igre. Ušminkavši igrača, na red dolazi najvažnija opcija, ponos svakog Amerikanca - boja i logotip kugle-bajse. Mislim da će kod svih koliko-toliko duševno uravnoteženih ljudi najčešće upotrebljavana opcija biti change *music volume*, i to radi smanjivanja decibelaže jednog od najgorih primjeraka sintetičke glazbe uopće, ako se to glazbom i može zvati.

Moramo li trpjeti egzibicije svakog luđaka koji pomisli da ima imalo smisla za stvaranje PC igrica?

A SADA...

Dobre strane igre. Hm, da vidimo... Igra ima *uninstall* opciju. Nakon napornog setupa igrača i kugli, sve se svodi na četiri klika mišem: prvim natjerate igrača/igračicu da zamahne (kuglom u ruci, dakako), drugi označava jačinu bacanja, treći preciznost pogotka (uz jači zamah, manja je preciznost i obrnuto), a posljednji, četvrti klik daje kugli spin. Dakako, prvih će nekoliko bacanja vaša kugla odlaziti naizmjence u lijevi i desni žlijeb ne taknuvši ni jedan čunj. Iako tu činjenicu smatram pukom slučajnošću ili halucinacijom, moram vam se pohvaliti da sam iz trećeg bacanja uspjela srušiti sve čunjeve. Igrate li protiv računala, dosadit će vam nevjerojatno dugo čekanje da ono odigra jer je iz nekih, meni nepoznatih razloga, potrebno gledati igrače kako se lijeno dižu iz fotelja i trulo se gegaju do mjesta s kojeg će jednom u dalekoj budućnosti baciti kuglu. Usto će ženski likovi micati bokovima kao da vas žele zavesti na najvulgarniji mogući način, a najgore od svega je što će isti pokret izvesti i muškarci, nakon čega mi se okrenuo želudac. I sve to uz nevjerojatnu zvučnu torturu i šlampavu, neukusnu i prezahtjevnu grafiku.

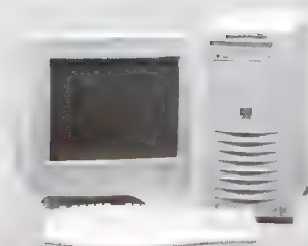
Kristina Jeren

OCJENA

Neinventivno, nedorađeno, hardverski prezahtjevno, neigra mjeseca.

9 %

NE izlažite se NEPOGODAMA.



ŠTO JE TO GOLI PC?

[illegible] jskog [illegible] je vaš [illegible] bavite i [illegible] ski softver. To je [illegible] povini kuće bez [illegible] nako tako vas [illegible] pogodama.

[illegible] a je kupovina "golog" [illegible] la prilika da se uštedi [illegible] novca kopiranjem ([illegible] radom) operacijskog sustava s drugog stroja, ili nabavkom nekim drugim [illegible] načinom. Nemojte [illegible]. Dosta prodavača računala koji ne planiraju [illegible]

[illegible]

GOLI PC

NE [illegible]

PAZI DA JE legalno

Microsoft OEM System Builder Program

Microsoft

www.microsoft.com/croatia

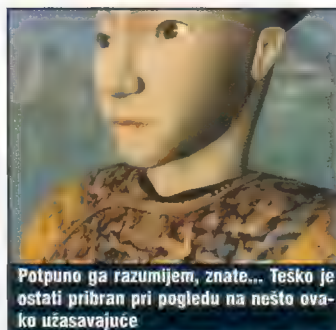
LEGEND OF LOTUS SPRING


Eh, da mi je malo prošarati minigunom...

INFO

PROIZVOĐAČ	Women Wise
IZDAVAČ	Dreamcatcher Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC/Mac hibrid

Uobičajeno je pitanje na početku (i kraju) ovakvih recenzija: koja je svrha ove igre? Ovdje je to prilično očito: dizajneri su htjeli približiti igru takozvanoj ženskoj publici. Time su učinili zapravo najveću grešku: naime, u 2000. godini misliti da je za zainteresirati žensku publiku dovoljno napraviti prokleto dosadnu igru prepunu jeftine Oprah Winfrey meksičke sapunice kvaziintelektualne patetike, doista je neumjesno. Dakako, možete misliti koliko je teško muškom, heteroseksualnom k tome, recenzentu, pristupiti jednoj ovakvoj igri. U svakom slučaju, pročitajte ponešto o radnji, ako vas još uvijek zanima.


Potpuno ga razumijem, znate... Teško je ostati pribran pri pogledu na nešto ovako užasavajuće

Igrač preuzima ulogu kineskog cara Xian Fenga, sudeći prema izgledu, najvjerojatnije eunuha, u potrazi za svojom jedinom pravom ljubavi. Njeno je ime Lotus Spring. Problem je u tome što je Lotus iznenada nestala; nitko ne zna što joj se dogodilo ni gdje bi se mogla nalaziti. Kinez, pogađate, kreće u nekakvu kvazimističnu potragu za njom. Ne treba ni spominjati da je sve to poslužilo kao vrlo dobra isprika da satima tumarate egzotičnim predjelima i ne susretnete ni jednu osobu.

Grafički LLS izgleda vrlo neimpresivno. Riječ je o igri riješenoj u stilu Mysta, s predodređenim lokacijama između kojih se kreće igrač. Nažalost, nije moguće slobodno razgledati okoliš, tako da cijela igra nalikuje na slide show povremeno prekidan kraćim animacijama. Stoga je i kretanje vrlo zbunjujuće i nepregledno, i vrlo se lako izgubiti. Nominalno u 1024*768, igra se odvija u malom prozorčiću u sredini ekrana tako da je zapravo riječ o rezoluciji 640*480 (ako ne i nižoj). Same lokacije izgledaju relativno lijepo, ali ipak su to samo statične slike. Igra se temelji na iznimno dosadnim zagonetkama oko uporabe predmeta i istraživanja. Sve u svemu, Legend of Lotus Spring je jedan vrlo dosadan proizvod.

Ne samo da je ova igra nemaštovita, slabo dizajnirana i nadasve dosadna, nego je toliko prokleto ženska da se osjećam neizrecivo nelagodno igrajući je. Možda bismo trebali igru dati na recenziju Kristini? Ipak ćemo je džentlmenski poštedjeti te torture. Jedna je žrtva dovoljna.

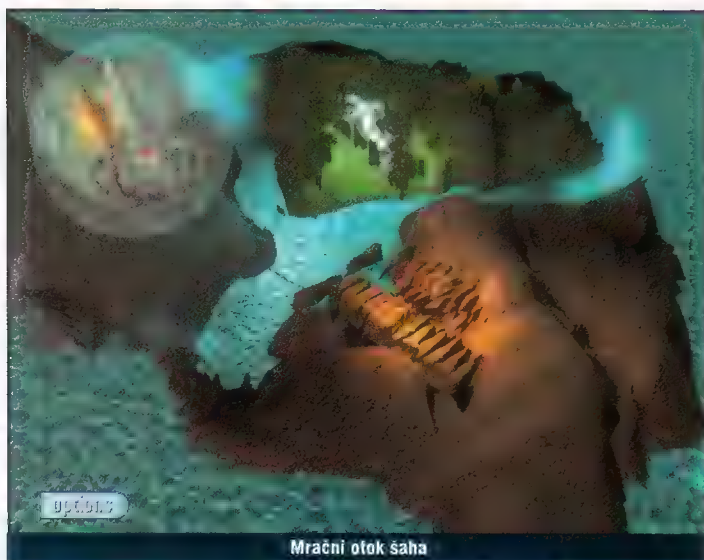
Mislav Mataija

OCJENA

Hrvatska *gay* scena će biti oduševljena

4 %

CYBER CHESS


Mračni otok šaha

INFO

PROIZVOĐAČ	Monte Cristo Multimedia
IZDAVAČ	Monte Cristo Multimedia
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166MMX, 16 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PSX, N64, PC

Vrlo je stara ideja uporabe računala za šahovske igre. Onda je to sve bilo jednostavno, dvije dimenzije, dvije-tri boje i igraj. Još na Amigi ponudili su nam Battle Chess koji je bio zabavan zbog toga što su se figure prilikom jedenja tukle. Danas imamo Chessmaster 6000 koji nudi sve što ljubitelju šaha treba. A sad se pojavio i Cyber Chess...


Zanimljivo...

Pitate se što bi to moglo biti, nešto novo, napredno, možda čak i revolucionarno. E pa nije! Kad zaigrate igru, odvrtjet će vam se nekakva animacija i prikazati neki otok s trima lokacijama koje možete odabrati za svoj veliki okršaj s računalom. Prilikom odabira neke od lokacija opet će vam se odvrtjeti nekakva animacija koja je tu ni sam ne znam zašto. Valjda da vam dočara kako dolazite do te šahovske ploče. I sad bi čovjek očekivao nešto maštovito, nešto bar malo cyber, ali ne...

Kad vam se konačno (zbog očajno dugog učitavanja) prikaže ploča, vidjet ćete da je takvih i u Chessmasteru mnogo. Naime, to su obične 3D (ili 2D po izboru) ploče s običnim figurama. Prilikom jedenja druge figure odvija se neka kvazianimacija. Tada pojedena figura izgori ili se pretvori u dim, a to dosadi - odmah. Ali dosta sam hvalio igru, prijeđimo na nedostatke.

Dakle, animacije su prilično bezvezne jer ne znate što bi zapravo trebale predstavljati, k tome su i vrlo loše napravljene i vrlo trzave, a da i ne spominjem da je grafika na donjoj granici izdržljivosti kako u animacijama, tako i u samoj igri. Igra je neobjašnjivo i potpuno neopravdano spora i ima prevelike tehničke zahtjeve za ono što nudi, za to bi trebala biti dostatna i obična 486-ica DX2, ako je se tko još sjeća. Kad pojedete nekog, prođe mala vječnost dok se figure pomaknu i dok se pretvore u dim i pepeo. Zvuk u igri ne bih najradije ni spominjao jer je toliko loš da ne treba trošiti riječi na nj. Glazbe kao takve u igri zapravo i nema. Zašto je ova igra izdana i na koju je publiku ciljano, uistinu je teško dokučiti. Uglavnom, zaobiđite je u velikom luku.

Tibor Hitri

OCJENA

Igriva jedino u 2D varijanti i krajnje nezanimljiva

10 %

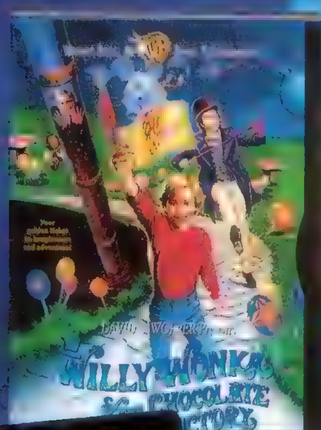
VRHUNSKA KVALITETA SLIKE I ZVUKA

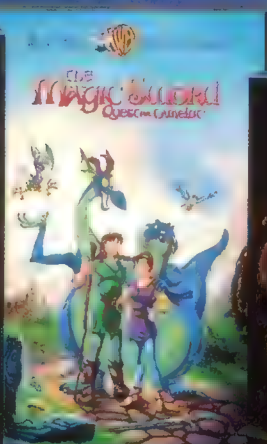
DVD VIDEO™





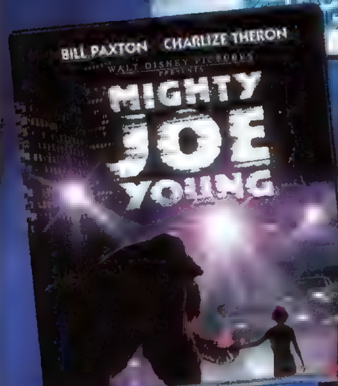




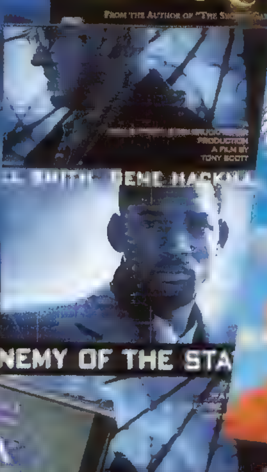




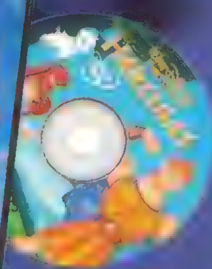
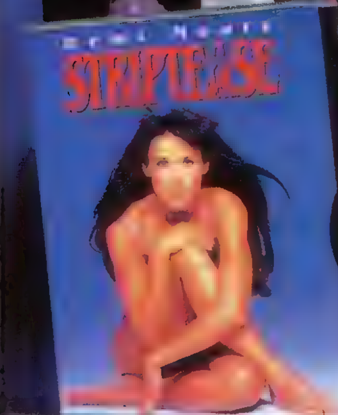


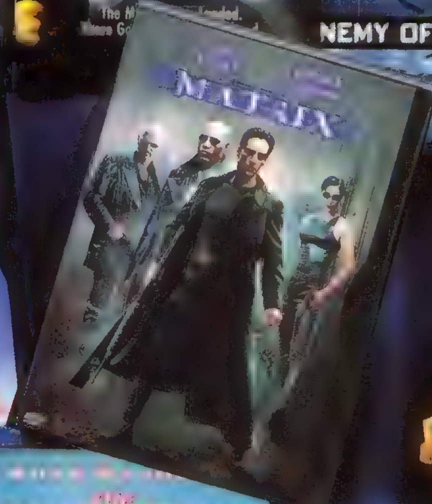











ISSA
FILM I VIDEO








distribucija:

Ante group d.o.o.
Maksimirska 99 Zagreb
Tel.:01 216 943, 233 4992 FX:01 233 4990

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Igram Indianu Jonesa i zapela sam na nivou Olmec Valley. Domogla sam se trećeg dijela stroja, ali ne znam kako ubiti zmiju koja ga čuva. Ima li to ima veze s 4 kamena s kojih Indy lebdi uz pomoć trećeg dijela?

Unaprijed hvala na pomoći, Ružica

Da računala i igre nisu samo za mušarce, dokaz je i pismo Ružice koja je zapela u Indiani Jonesu. A kako je ova redakcija puna kavalira i džentlmena, nećemo dopustiti da dama ostane u nevolji.

Kad pokupiš treći dio stroja, brzo kreni prema sobi iz koje si došla. U velikoj prostoriji kreni desno ili lijevo do znaka X na podu. Tu upotrijebi treći dio stroja (koji si upravo pokupila) i odlebdi do vrha te skoči na platformu. Na svakom se kraju platforme nalazi ploča koja se spušta kad na nju staneš. Ali kad se ploča počne spuštati, iz poda izađu šiljci. Stvar je u sljedećem: pričekaj da zmija dođe do mjesta gdje se šiljci izdižu i stani na odgovarajuću platformu. Kad se spustiš dolje, trči do mjesta gdje možeš lebdjeti i ponovno se popni na platformu. Zmiju moraš desetak puta probosti šiljcima.

BROKEN SWORD 2

Mnogo pozdrava iz Skopja! Zapeo sam u igri "Broken sword 2" na prvom CD-u. Oslobodio sam Nikol i otišli smo u Centralnu Ameriku. Pričao sam sa svima ali ništa, ne znam kako dalje. Da bih otišao iz Centralne Amerike, traže me exit vizu, a ne znam kako je dobiti. Molim vas, pomozite.

Miloš Djokić
Mnogo pozdrava iz Skopja!!!

Razgovaraj sa sviračima i s Pearl. Uđi u policijsku kućicu i pričaj s generalom Grasentom i Renaldom. Pokušaj pogledati kartu na zidu. Izađi i razgovaraj s Nicole, idi desno i pričaj s profesorom Oubireom, a potom i s Duanom. Pogledaj prozor ćelije. Idi do ureda rudnika i razgovaraj sa šeficom Conchitom. Izađi, razgovaraj s Pearl, a zatim u policijskoj postaji s Renaldom. Razgovaraj s Duanom koji će reći da treba detonator. Idi u ured rudnika, pričaj s Conchitom. Izađi i razgovaraj s Nicole o karti u policijskoj postaji. Reci generalu Grasientu da Nicole želi pričati s njim. Kad oni odu, pričaj s Renaldom o razgledavanju ruševina, izađi i reci Pearl da će je Renaldo odvesti na ruševine. Kad Renaldo i Pearl odu, pogledaj kartu i idi u ured rudnika. Razgovaraj s Conchitom i uzmi detonatore iz ormara. Daj detonatore Duanu, uđi u policijsku postaju, u zatvor. Razgovaraj s Miguelom. Renaldo će se vratiti i zatvoriti te u ćeliju. Sad nastavljaš s Nicole. Načini klik na televiziju, na lava-svjetiljku i na sliku, a zatim pričaj s generalom. Doći će njegova majka. Ako ne dođe, klikaj na neki predmet pa o njemu pričaj s generalom. Ponovno kontroliraš Georgea. Kad Duan pokuša raznijeti zid, razgovaraj s Miguelom i traži ga uže. Uže zaveži za rešetke prozora, a drugi kraj užeta (trebate malo pomnije tražiti oko prozora kraj užeta) daj Duanu.

DISCWORLD NOIR

Došao sam do mosta ispod kojeg se nalazi nešto što ne mogu sam izvaditi, nego mi treba netko jači kojeg ne mogu naći. Recite mi gdje da ga nađem. Zahvaljujem unaprijed!

Kad kukom pretražiš rijeku, idi u Rhodan's workshop i reci Malachitu za predmet koji si našao u rijeci. Daj mu kuku i uže i on će izvući kočiju.

THIEF: THE DARK PROJECT

Zapeo sam na 8. nivou igre Thief: The Dark Project. Trebam isključiti pet prekidača da bih došao do talismana zemlje i zraka, a ne mogu naći prekidač iza Keystone treea, pa vas molim pomoć. Unaprijed hvala

Hrvoje

Prekidači se nalaze na sljedećim lokacijama: prvi je u staroj kuhinji koja je preuređena u sobu s blagom, drugi u sobi za mučenje, treći u vrtu (da bi ga našao, moraš doći iza svih stabala i pogledati gore), četvrti na groblju (u drugoj grobnici gledano odostraga; kad uđeš, pogledaj gore) i peti iza oltara s lubanjom.



DINK SMALLWOOD

Molimo Vas da nam objasnite kako možemo doći u Windermere, tj. kako ćemo ubiti Mildera ili kad će on biti mrtav! Također ne znamo naći Moga jer se posvađamo sa stražarem, ali se ništa ne događa. Unaprijed zahvalni, vaši vjerni čitatelji

Davor i Ivana!

Mildera nećete ubiti, nego će on poginuti na kraju igre. Jednostavno čitajte obavijesti po prodavaonicama ili tavernama i u jednom će se trenutku (kad riješite problem gladi u Windemereu) pojaviti vijest da je Milder nestao. Tada idite u dvorac. Što se tiče Goblina, morate doći do stražara i razgovarati s njim. On bi trebao otvoriti vrata nakon toga.

NIGHTLONG

Igram Nightlong i na 2. sam CD-u, dijelu kad moram onesposobiti drugog teroristu. Pretpostavljam da treba uključiti holografski projektor, ali kako, jer utikač i utičnica nisu odgovarajućih veličina?

Da bi na toj lokaciji mogao uporabiti holografski projektor, treba ti adapter (3 – way adaptor) koji se nalazi u mračnoj prostoriji (da bi ga mogao uzeti, moraš prvo zamijeniti žarulju i upaliti svjetlo) iz koje se ulazi u knjižnicu. Mračna prostorija nalazi se u području napuštene pruge.

STAR WARS: THE PHANTOM MENANCE

Zapeo sam na petom nivou (Escape from Theed). Pratio sam Queen, rekla mi je da je prolaz iza kipa, ali ne znam kako proći kip. Mnogo hvala

Ivan

Kad dođeš u vrt pokraj kipa, kraljica će reći da je iza prolaz. Ako nije došla do vrta, vrati se do nje i ona će krenuti dalje. Kip ili gurni ili povuci, ali u oba slučaja prolaz mora biti dovoljan da kraljica može proći.

WINDOWS 2000: da ili ne za igrače

Čao, [illegible]no sam dobio na dar nove Windowse 2000 i [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]



Ovaj mjesec prevladavali su problemi vezani uz grafičke kartice. Mnogi od vas odlučuju se nadograditi svoj PC upravo novom grafičkom karticom, a mi vam pokušavamo savjetovati što je najbolje za vas!

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM Janus Press d.o.o.
("BEZ PANIKE")
Majstora Radonje 10/I,
10 000 ZAGREB

MAILOM
hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Nadogradnja

Molim vas za pomoć, tj. savjet!
Ovo je trenutačno moja PC konfiguracija :
CPU Celeron 466 MHz + cooler
MB M726,PC CHIPS,BX CELL ZA PII 66/100 MHz AT/ATX, AGP
VGA Riva TNT 16Mb AGP
HDD 10.2 GB Quantum Fireball
15" Macom F70
RAM 64 PC100
Interni HSP56 MicroModem
Sound Blaster 128 PCI
CD ROM 40x Toshiba XM-6602B
Mini tower
Namjera mi je kupiti novu matičnu ploču, dodati još 64MB RAM-a, midi tower, CD-RW i DVD, pa vas molim da mi preporučite što da kupim (MB, CD RW, DVD)?!
Unaprijed hvala!

Miljenko Hajdarević

Preporučujemo ti neku od matičnih ploča koja podržava brzinu sabirnice od 133 MHz (temeljene na Via Apollo 133 čipsetu ili Intel I820) te ima UDMA-66 podršku. Dodatna memorija svakako će dobro doći. Kućište nije nužno mijenjati jer postoje combo CDRW+DVD uređaji, npr. Ricohov koji možeš nabaviti kod mnogih naših oglašivača. Dodatne informacije potraži na www.ricoh.com.

Zvučna i zvučnici

Imam PII na 350 MHz, 64 MB RAM-a....i Creativeovu AWE 64 zvučnu karticu. Imam dva pitanja:
1. Može li Creative Labsova AWE 64 zvučna kartica podržavati 4-kanalski sorround? Ako ne, kakav može?
2. Koje zvučnike kupiti za tu zvučnu karticu (do 900 kn)? (Ako Creative Labs AWE 64 podržava suround, onda navedite neke zvučnike koji mogu reproducirati surround (zvučnika), a ako ne, onda neke vrlo dobre stereo-zvučnike (2 zvučnika)).
P.S. Za tih 900 kn navedite najbolje zvučnike u svakom pogledu....

Ivan Dokaza

Zvučna kartica koju si naveo ne podržava više od 2-kanalskog zvuka. Doduše, malim je trikom moguće na nju spojiti četiri aktivna zvučnika. Dva se spoje na SPK out, a dva na Line Out izlaz zvučne kartice. Glede kupnje zvučnika, ako te zanima kvaliteta, predlažemo ti neke od Yamahinih, Labtecovih ili Philipsovih modela. Naš bi favorit vjerojatno bili Philipsovi USB zvučnici s dodatnim subwooferom.

Stvarna brzina veze

Mene zanima zašto se ja ne mogu spojiti na net većom brzinom od 49333bps? Imam modem US Robotics 56k V.90 Sportster Flash. A moj ISP je (nažalost) Hinet!!!
See ya soon!

Konjokres HAHA

Dragi čitatelju maštovitog imena, ti bi trebao biti itekako sretan ostvarenom brzinom Internet veze. Pretpostavljam da ti je motiv javljanja zezanje tvojih prijatelja koji tvrde da se na Internet spajaju brzinom od 56000 ili čak 115200 bps. E, pa vidiš, oni se, u najboljem slučaju, zapravo spajaju na Internet istom brzinom kao i ti, a kvaliteta veze varira im od 33,600 do 50,000 bps. Za razliku od njih, ti znaš brzinu kojom si spojen na mrežu, dok njima računalo pokazuje brzinu komunikacije između računala i modema.

Prokletstvo Vante

Poštovani hardveraši, imam ovu konfiguraciju i imam problema s nekim igrama, pomoć!!!!
Matična ploča:Intel Seattle 2,se440bx2,Yamaha sound,agp,atx
Cpu:Intel Celeron,"A".500 mhz
Adapter:PPGA-SLOT 1
Memorija:sdram dimm 64 mb/100mhz,168pin
Video kartica:Asustek Riva TNT 2 V3800 Magic,32 mb,64 bit,agp
Na demou Unreal Tournament i Quake 3 igre mi štekaju, imam instaliran Direct x 7.
POMOOOOOĆ!!!!!

Martin Ljubičić

Grafičke kartice temeljene na nVidijinom TNT 2 Vanta čipu dvosjekli su mač. I dok su prilično brze u razlučivostima do 800x600, u onima iznad, zbog ograničene propusnosti memorije koja je 64-bitna, dolazi do priličnog pada performansi. Stoga, smanji razlučivost na 800x600 i uživaj. Ove kartice bolje su iskoristive sa slabijim procesorima, dok za 500 MHz zvijeri i jače treba za optimalnu iskorištenost resursa sustava kupiti nešto brže, primjerice Tnt2 Ultra, G400 ili GeForce 256.

2 problema

Prvo: Pri defragmataciji diska defragmatacija dođe do 10% i napiše mi se u statusu "Changed file system... Restarting", te defragmatacija počne ispočetka. I tako stalno. Molim vas, recite u čemu je problem. Drugo: Imam Intel Motherboard ploču i Celeron 366 MHz. Sram me je uopće priznati da mi ovo predstavlja problem... Naime, ne mogu doći do BIOS-a. Pri samom pokretanju računala, piše mi Intel Motherboard te odmah Starting Windows 98. Uopće ne piše kako do BIOS-a. Pokušao sam del, F8, F5, ne mogu. Molim vas, pomozite mi.
Unaprijed zahvalan

Tomislav Kovačević

Što se defragmentiranja tiče, problem je u Windowsima i valja ga zaobići malim trikom. Naime, defragmentacija se diska prekine i počne ispočetka svaki put kad računalo nešto zapiše na disk. To ćeš zaobići tako da skriješ taskbar (ono sivo na dnu ekrana). Naime, računalo periodično provjerava na disku je li se promijenio sadržaj istog, a to ne čini ako je skriven. Nakon defragmentacije vrati taskbar u staru poziciju. Što se ulaska u BIOS tiče – bez brige, nisi lud. Možda samo malo blesav što ne pročitaš upute... Šala, naravno. Čini se da se tvoja matična ploča temelji na I810 čipsetu kojem za pristup BIOSU moraš premjestiti određeni jumper – tj. otvarati računalo. Ovo ima svoje prednosti i mane, BIOS-u se ne može pristupiti bez otvaranja računala, a neiskusnim korisnicima se ne pruža mogućnost da promjenom postavki u BIOS-u zeznu nešto i dovedu u pitanje daljni rad računala.

SAVJET VIŠE

The Sims

Igru The Sims više ne bismo mogli nazvati igrom, jer gotovo da podsjeća na stvarni život. Moraš prehraniti sebe i obitelj, ići na posao, a tu su i susjedi...









PIŠE **Goran Račić**

Problem sa Simsima nije kako započeti igru ili kupiti kuću, nego one male stvari koje nas u životu živciraju. Primjerice, pobjegne vam prazan autobus 'ispred nosa', a sljedeći dođe tek za pola sata i to krcat da ne možete ući. Poznato vam je?

U početku bijaše Sims

Simsi, mali ljudi u igri, naporna su stvorenja jer se ne ponašaju kao odrasli. Ostavljaju smeće, jure kao bezglave muhe i zagorčavaju vam život. Ali kad ih konačno dovedete u red, onda stižu problemi vezani za svijet odraslih. Posao, novac, različite vještine... Može potrajati dok se igra shvati. I baš kad se sve sredi, dođe - dijete. I onda sve ispočetka. Ali krenimo korak po korak. Na početku vam ozbiljno preporučujem da prvo stvorite svoj lik, jer ako uzmete već gotovu obitelj, teško ćete ih kontrolirati. A ako prvo naučite kontrolirati svoj lik, poslije će vam biti lako s obitelj. Kad ste stvorili lik po želji, potrebna mu je i kućica. I ponovno preporučujem da izgradite svoju, jer najbolje je živjeti u onoj koju ste sami izgradili.

Pri gradnji savjetujem oprez. Iako Simsi oponašaju život, ima mnogo stvari koje nemaju veze s 'normalnim' svijetom. Jedna od tih stvari je vrijeme. Ono je u igri ubrzano, ali možda je programerima koji su radili na igri normalno da šetnja kroz dvije sobe traje 10 minuta, a da ne pričamo kakav je napor napraviti večeru i koliko to vremena odnosi. Zato kuću trebate graditi pametno.
Za početak sagradite dvije sobe između kojih je kupaonica sa zahodom. Povucite jedan kvadrat, a potom još jedan kroza nj - tako nastao prostor spajanjem preuredite i napravite od njega kupaonicu. Sobu bliže ulazu, tj. pločniku, uredite tako da bude kuhinja i dnevna soba, a drugu da bude spavaonica i soba za učenje.
Stavite što više prozora jer morate paziti da Simsi dobivaju dosta svjetla. U sve prostorije postavite sobne svjetiljke, a ako ste popločali dio izvan kuće i uredili ga kao trijem, imate svjetiljke baš za vrt.

Novac - želim - imati

A da, novac. Gomila obojenog papira i svi ga volimo imati (vjerojatno zato kad smo mali volimo bojice).
Tako i Simsi vole novac. No, morate ga zaposliti jer rijetko tko će dobiti novac ako ništa ne radi. Puteva u karijeri imate mnogo, ali svaki ima svoje prednosti i mane.
Vjerujem da su dva najbolja posla koje možete dobiti znanstvenik i političar. Prihvatite li posao znanstvenika, započet ćete kao pazikuća u laboratoriju, tj. čistit ćete kaveze. A prihvatite li posao političara, početni je posao vrlo naporan jer ćete veći dio dana provoditi na poslu (tako da društvenog života gotovo i nemate, a to nije dobro, jer o tome ovisi kakve ćete rezultate imati na poslu).
Ovisno o poslu, morat ćete poboljšavati određene sposobnosti da biste napredovali. Ako ste znanstvenik, dosta ćete vremena provesti igrajući šah, što će vašu logiku podići na novu razinu. Ako ste sportaš, obvezno je vježbanje na spravama, a ako ste političar, razgovorat ćete sami sa sobom u zrcalu i tako povećati svoju karizmu. Dok kupujete, pročitajte iznad o čemu je riječ (dobro proučite).
Svaki vaš *skill* ima deset razina. Za prvu ćete trebati sat vremena vježbanja, za drugu dva sata, za treću tri itd.
Dva osnovna *skilla* koja obvezno podignite do druge razine su Cooking i Mechanical, a učite ih iz knjiga koje dolaze u ormaru za knjige koji možete kupiti.
Kad usavršite Cooking vještinu, vaš se Sims neće više opeći prilikom spremanja jela niti će zapaliti kuhinju.
Mechanical vještina smanjuje mogućnost da vas usmrti struja pri mijenjanju žarulja ili popravljanja neispravnih električnih uređaja. Ako vam se ne da baviti tom vještinom, svaki put kad se neki kvar dogodi obvezno zovite majstora.
Još jedna stvar u svezi posla. Ako zakasnite dva dana zaredom na posao, dobivate otkaz. Zato kupite budilicu koja će vas

SAVJETI ZA NAPREDOVANJE U POSLU

S vremenom vam ponestane susjeda s kojima biste mogli biti obiteljski prijatelji. Zato idite na ekran za kreiranje obitelji i napravite jednu koja će vam odgovarati, izgradite im kuću i uselite.
Vratite se svojoj obitelji, a novi će obiteljski prijatelji živjeti u vašem susjedstvu.









sigurno buditi na vrijeme. Ako izgubite posao, krećete s najnižeg stupnja, tj. pri ponovnom zapošljavanju krećete s 'najnižim' poslom.

Stari prijatelji, susjedi, homoseksualci i još mnogi drugi

U Simsima je društvo, uz hranu, najvažnije. Ako vaš Sims nema društva, tj. ako njegov socijalni život pati, patit će i on. Na poslu neće napredovati, neće učiti, bit će bezvoljan. Zato morate održavati kontakte sa susjedima. Upoznavanje susjeda nije problem.Oni će vam dolaziti pred vrata, pozvoniti i pristojno se predstaviti. Dok razgovarate s njima, vidjet će se vaša i njihova narav. Neki će biti kao stvoreni jedni za druge, dok će se drugi mrziti. Oko prvih se trudite, druge stavite malo u drugi plan. Susjedi se bilježe kao poznanici sve dok "bodovi prijateljstva" ne dođu do 50, tad postaju prijatelji obitelji.To je osobito važno na poslu jer vam napredovanje ovisi o broju prijatelja obitelji. Što ste bolji prijatelji, više ćete biti zajedno, primjerice gledat ćete televiziju, kupati se u bazenu ili igrati šah udvoje (inače Simsi igraju šah sami). Kako igra odmiče, sve više stvari postaje dostupno (a namjena im je da u njima uživa što više ljudi). To je način da se pomirite sa susjedima koji vas baš ne vole. Pozovite ljude na tulum i onda plešite s onima koji vas ne vole. Nakon toga razgovarajte s cijelim društvom jer tako ne može doći do svađe.

Ali kako vrijeme prolazi, dobro bi bilo da se oženite ili nađete cimera. Kad vam je neki lik obiteljski prijatelj duže vrijeme, a "bodovi prijateljstva" iznad 70, s malo upucavanja mogli biste dobiti još jednog ukućanina. Malo masiranja leđa, nekoliko viceva i večerica vodi do poljupca i ljubavi. Poljubac je vrlo zanimljiv jer tada Sims drži onog koga ljubi za stražnjicu, što je meni O.K.. i rađa se ljubav koja može biti između istog ili suprotnog spola. Prednost još jednog ukućanina je velika.

Prvo, nova osoba donosi veću svotu novca. Nadalje, obično se radno vrijeme ne preklapa, tako da jedan dolazi prije i može skuhati večeru, a onaj drugi posprema. Socijalni život vam je uvijek visok jer razgovarate dok prolazite kućom, a o ljubljenju neću ni govoriti. Poljubac donosi više bodova od razgovora. Moguće se još jednom oženiti ili dovesti još kojeg cimera, ali onda nastaju svađe, a to baš nije obiteljska idila.

Iz obiteljske idile rađa se dijete. Nakon tri dana (ako preživi) odrasta iz malog slinavca u školarca. Škola je za djecu obvezna i dan izostanka uzrokuje niže ocjene, a kad vaše dijete ima same jedinice, ide u vojnu školu i više ga nikad ne vidite, ali vam stigne račun od 1000 dolara.

Privođenje kraju

Mnogo toga nisam uspio spomenuti (opremanje kuće, sve karijere, mogućnosti traženja posla, protupožarne alarme, tehniku, čistačice...) jer The Sims je kompleksna igra i dvije su stranice premalo (a bilo bi i deset). A i ne bi bilo zabavno da vam ja sve kažem.

DOK NAS SMRT NE RASTAVI

Umrijeti [illegible] može na više [illegible] udarom (popravljanjem [illegible] kućanskih uređaja), [illegible] vanjem p[illegible] (događa se samo kad ž[illegible] ubiti Simsa ili kad ostanete bez novca).
Ako Sims umre u kući, ostaje u urni, a ako umre izvan ili se urna iznese na d[illegible] se spomenik. [illegible] il[illegible] duh su 1:8. A[illegible], u 11 sati [illegible] i plašit vaše ukućane.
[illegible]
Samo prodajte urnu [illegible] spomenik.











PROHOD

Revenant

Nekim je ljubiteljima RPG-a ova igra došla kao mali zabavni odmor između Baldur's Gatea i Planescapea. No, za one kojima nije bila lagana i još je nisu završili, a htjeli bi prijeći na sljedeći RPG, evo rješenja



PIŠE **Krešimir Jozić**

Prije početka rješenja napomenuo bih da kad u tekstu piše *lijevo* ili *desno*, to se odnosi na strane vašeg lika, ne na vas.

• Na početku igre pojavit ćete se u Lord Tendrickovom dvorcu. Kad razgovor završi, imat ćete malo vremena da opremite dobivene stvari prije nego fratar uđe u sobu i napadne vas. Čak i ako se niste uspjeli obući, tog je fratra vrlo lako pobijediti i tad efektivno završava intro igre. Izađite iz sobe i razgovarajte s prvim stražarem, pitajte ga o kultu. Stražar će vas uputiti da razgovarate s knjižničarem pa idite do drugog stražara i nalijevo. Ovdje ćete naći jednu sobu sa škrinjom u kojoj ima malo zlatnika; uzmite ih. Sad se vratite do drugog stražara i popričajte s njim. Potom se spustite stubama i idite nalijevo sve dok ne dođete do raskrižja. Idite lijevo, na sljedećem skretanju opet lijevo i na sljedećem ponovno lijevo. Ovdje su dvije sobe. Vi uđite u drugu i pokupite stvarčice koje su unutra. Nakon što izađete iz sobe i idete nalijevo, proći ćete pored stražara, Lorda Tendricka i njegovog čarobnjaka, ali vi ih ignorirajte i idite do sobe u kojoj je zaključana škrinja. Zapamtite sobu jer ćete se vratiti; idite dok ne dođete do sobe sa zlatom, jabukom i teleportom. Zapamtite i tu sobu zbog teleporta, pa izađite, vratite se do stuba i siđite. Idite nalijevo i razgovarajte s Random o svemu te se vratite do Lord Tendricka i razgovarajte s njim i čarobnjakom. Nakon razgovora vidjet ćete animaciju s pogubljenjem Randa. Nakon animacije naći ćete se ispred vrata koja vode izvan dvorca.

• U gradu idite nadesno i niz stube do nekoliko sanduka. U jednome od njih naći ćete naranču, uzmite ju. Idite u prvu zgradu nadesno i u njoj pokupite ružu i *scroll;* razgovarajte sa stanarima. Uđite u sljedeću zgradu i razgovarajte s Jongom. Ovdje ćete trenirati borbu, a morate raditi isto što i on (inače ćete ovdje provesti mnogo vremena). Kad završite s treningom, idite u ljekarnu. Ako odete u stražnje sobe, naći ćete nešto zlata i dva napitka. U dućanu možete kupiti *Healing Potione*, a nakon toga idite u dućan sa stvarima. Kupite dvije vreće (tako ćete moći nositi više stvari) te *Pendant* i *Bracelet of Fortune*. Izađite i idite lijevo do knjižnice; pokupite sve knjige i napitke. Razgovarajte s knjižničarem, a potom idite u krčmu i razgovarajte s pijanim mornarom. On će vam dati prvi zadatak morate mu vratiti prsten koji je dao jednoj ženi. Možete još pretražiti sobe u krčmi zbog zlata, ali potom morate ići izvan grada.

• Izvan grada idite po cestici i skrenite desno (kad skreće i ona). Doći ćete do kućice pa razgovarajte s Olihootom i uzmite *Sky Talisman*. Idite iza kuće i naći ćete nešto zlata. Sad idite na sjever do groblja i prve grobnice. Nakon što upotrijebite ružu na grobnici, pojavit će se škrinja u kojoj je prsten. Nakon toga idite lijevo do malog kampa i tamo ubijte sve Druhgove te pokupite stvari koje nađete. Nakon toga nastavite ići cesticom na istok (gledajte znakove) dok ne dođete do još jednog Druhg kampa u kojem ubijte sve Druhgove. Razgovarajte sa zatvorenikom, uzmite zlatni *Sun Key* i potom pregledajte škrinje. Kad pokupite sve što možete, idite natrag po cestici i slijedite znakove do starog tornja. Otključajte vrata i uđite. Razgovarajte s Harowen. Otvorite škrinju i pokupite zlato



Hladnokrvno naređenje... **...slijedi vrlo brza i efikasna...** **...iako možda malo okrutna izvedba.**

pa idite dalje u sobu. Razgovarajte s Morgannom. Pripremite se za borbu pa stanite na teleport koji ima nekakvu hidru uklesanu na sebi. Kad se teleportirate, pomaknite se i vidjet ćete zmaja. Najbolji je način ubijanja tog protivnika bacanje čarolije MIGHT pa trčanje oko zmaja dok ne ispljune vatru; potom se zaletite na nj. Udarajte po njemu dok vaša energija ne počne padati; nastavite trčati oko njega. Ponavljajte ovo i obnovite si Health kad trebate. Uskoro ćete pobijediti zmaja. Pokupite stvari iz svih pet škrinja pa stanite na teleport i razgovarajte s Harowen i ratnikom. Onda idite u drugi teleport koji će vas prebaciti u dvorac.

• Ovdje odmah izađite u grad i kupite si nešto ako trebate. Sad idite do kuće onog mornara (blizu luke) i razgovarajte s njim i dajte mu prsten. On će vas zauzvrat odvesti na otok Arakana.

• Na otoku samo idite po spiralnom dijelu, otvarajte škrinje i ubijajte pauke. Kad dođete do teleporta, uđite i nastavite na sjever niz stazicu. Uskoro ćete sresti Widowett. Nju je vrlo lako ubiti. Samo bacite METEOR STORM čaroliju i počnite je udarati dok se ne umorite. Ponovite nekoliko puta i pobijedit ćete. Otvorite škrinje iza nje pa se vratite do početka otoka. Recite mornaru da se možete vratiti.

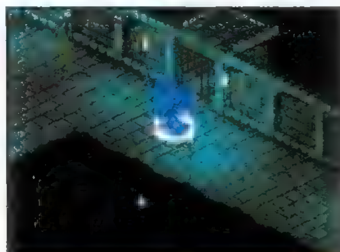
• Sad kad ste u gradu, možete skočiti do Jonga da malo poboljšate borbu rukama. Kad ste spremni ići dalje, prodajte svo oružje. Sad izađite iz grada.

• Idite ravno po cestici do raskrižja i potom lijevom stranom. Nastavite ravno i slijedite znakove do Ogrok sela držeći se desne strane. Nakon što se dugo zadržite na cestici, doći ćete do Ogrok sela. Razgovarajte sa stražarom. Uđite i razgovarajte sa šefom sela koji će vas odvesti u arenu da se borite s Baezom. Pogodite ga s nekoliko čarolija i potom ga napadnite zasipavajući ga udarcima i blokirajući njegove udarce. Kad pobijedite, dobit ćete za nagradu mač. Potom nastavite na jug preko mosta. Ovdje ima nekoliko škrinji iz kojih uzmite korisne stvarčice. Nastavite na jugoistok do ulaza u špilje.

• Razgovarajte s Olihootom o svemu te idite po špilji u kojoj ima mnogo korisnih stvari (najbolje dio po dio seta oklopa). Pretražite dobro špilju jer neke su stvari u škrinjama, a neke u ljesovima. Kad vam se više ne da tražiti, idite kroz vrata označena svijetlećim dijelom na pola slijepog hodnika koji vodi u drugu špilju. Špilju možete pretražiti (iako ima manje stvari), ali vrlo je važno naći teleport. Možete ući u nj tako da se vratite u dvorac pa se ponovno vratite u špilju. Kad nastavite ići lijevo od teleporta i niz tri para stuba, skrenite nadesno i idite gore po sljedećim stubama. Nastavite dalje držeći se lijeve strane. Prođite kroz vrata u treću špilju u kojoj ima nekoliko korisnih stvarčica. Jedna posebna stvar koju možete napraviti je da nađete *Bottle of Spores* i upotrijebite je na svijetleći aparat u jednoj prostoriji. Ako to napravite, pojavit će se stube koje vode do sobe s još korisnih stvarčica. Da izađete iz špilje, morate se popeti po duplim stubama pa nastavite naprijed i niz sljedeće stube. Ovdje ćete naći kostura koji drži *scroll*. Uzmite ga (mislim *scroll*) i prođite kroz vrata u četvrtu špilju.

• Ta špilja nema jedan put koji, višemanje, vodi do kraja, nego se pretvara u labirint. Ipak, nije preteško prošetati se po cijeloj špilji i naći put do pete. To je ipak najteža špilja i trebate je riješiti lutajući po njoj (malo otežavaju prekidači, ali bit će vam jasno kad treba neki povući). Nakon lutanja, naći ćete Soulifugeovu sobu. Kad dođete do sjeverozapadnog dijela sobe, započet će borba koja je vrlo lagana ako koristite luk (koji je u škrinji u sobi) i neće vam trebati dugo da pobijedite. Na kraju uzmite ključ i otključajte vrata na sjeverozapadnom dijelu te uđite u šestu špilju. Sljedi animacija i nakon toga pokupite sve korisne stvarčice u sobi. Kad mislite da imate sve, prođite kroz vrata i srest ćete čarobnjaka Sardoka. Nakon razgovora idite u teleport na desnoj strani i naći ćete se u dvorcu.

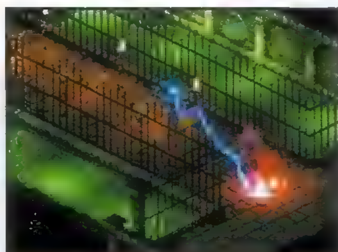
• Sada idite do Lord Tendricka i razgovarajte s njim i Sardokom. Možete ići u grad ako želite nešto kupiti ili prodati. Kad ste spremni, vratite se teleportom u špilju i naći ćete vrata. Idite kroz vrata prema ruševinama.



Bacanje je čarolija uvijek dobar način preživljavanja, bilo da se one koriste u ofenzivne ili defenzivne svrhe



Vrata tornja treba prvo otključati, a treba naći ključ jer nećete uspjeti provaliti



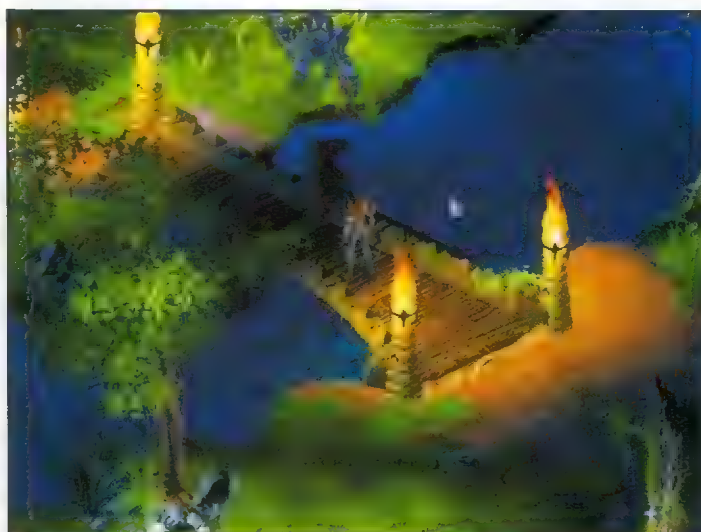
Nažalost, vi niste jedini koji može bacati čarolije, a drugi će ih često koristiti protiv vas



Ovako su vas prizvali iz mrtvih i natjerali da zaigrate igru

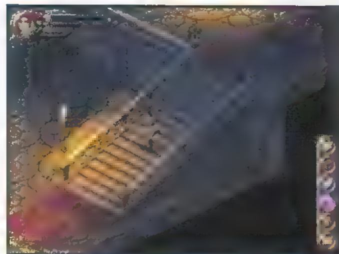


Ovakvi "ljubazni" razgovori često završe prolijevanjem krvi. Tako ćete, primjerice, ovog gospodina uskoro ubiti



Mostovi su česte "prepreke" jer, iako je okolina idilična, ne bi vam bilo ugodno da vas netko ovdje napade


Tipična srednjovjekovna krčma izvana


Morat ćete u igri mnogo trčati jer su sve prostorije vrlo velike

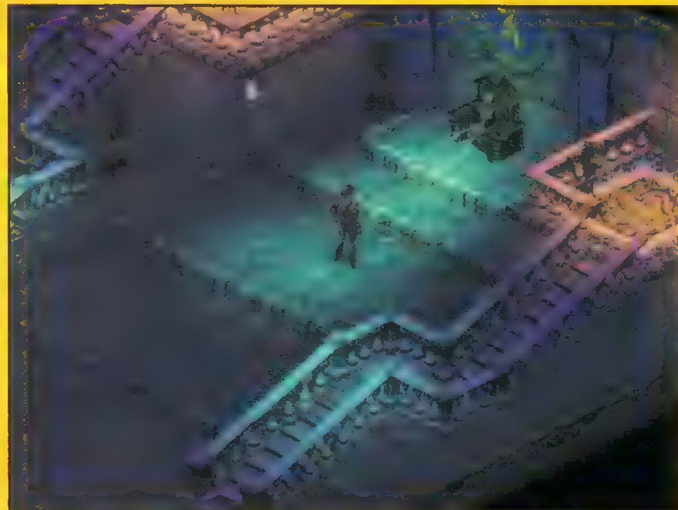


• Sad sljedi niz katova i područja po kojima se morate sami snaći jer su građeni poput gradova. Cilj je proći do sljedećeg područja (ako u nekom području ima nešto važno za napraviti, to ću spomenuti). Idite ravno i preko dva mosta dok ne dođete do Nararroa. Razgovarajte s njim i nastavite dalje. Sad ćete morati istražiti ovo područje pregledavajući škrinje. Morate naći 6 epruveta i 6 stvari koje idu u njih. Neke će stvari već biti u epruvetama, a neke ćete morati staviti. Na kraju ćete doći do vrata i 6 postolja. Na postolja postavite, bilo kojim redoslijedom, *Vial of Water, Vial of Acid, Vial of Root, Vial of Issathi Claw, Vial of Bone* i *Vial of Blue Flower*. Kad ih postavite, otvorit će se vrata i moći ćete nastaviti dalje. Idite ravno i naći niz stube. Ovdje ćete na lijevoj strani naći teleport kojim se možete vratiti u grad, a kad ste spremni, nastavite dalje. Prvo nađite *Temple Key* pa idite do hrama. Otključajte vrata i uđite. Nastavite ravno i desnom stranom puta, a na desnom zidu vidjet ćete vrata. Iza vrata je škrinja s nekim stvarčicama i teleport koji vas prebacuje u sljedeće područje, ali možda prvo želite još malo prošetati i pokupiti nekoliko korisnih stvarčica. Kad dođete u sljedeće područje, idite dalje i vidjet ćete Druhg zarobljenika. Ignorirajte ga i nastavite dalje dok ne nađete čovjeka po imenu Wanet. Razgovarajte s njim i nastavite dalje. Naći ćete teleport koji vodi natrag u dvorac. Ako želite, možete se vratiti, ali morate ići preko mosta i doći do sobe u kojoj ćete naći kuhara. Porazgovarajte s njim te nastavite dalje lutati dok ne nađete vrata koja vode u sljedeće područje. Desno ćete vidjeti teleport koji vodi natrag do dvorca, ali morate nastaviti niz stube. U jednoj od obližnjih škrinja naći ćete *Wyrm Key* pa se možete vratiti u dvorac do susjedne sobe u

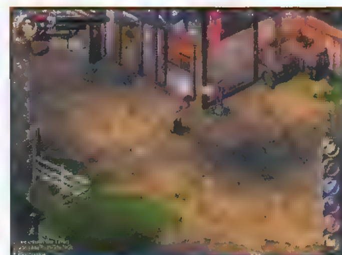
MALA POMOĆ SA STRANE

Da biste upisali šifre, morate izaći iz Combat Modea i pritisnuti Enter.

alreadydead	Kad ovo upišete, napunit će vam se Health i Mana.
alchemy	Uz ovu ćete šifru dobiti malo zlatnika, otprilike 999,999.
noamnesia	Kad upišete ovu šifru, skočit ćete na trideseti nivo (ako vam nije do skupljanja iskustava).
nahkranoth	Ova šifra učini ili vas tako jakim ili neprijatelje tako slabim da ih je dovoljno udariti jedanput da umru.


Gospodaru, recite mi svoje tajne!


Ovo je vrlo važan teleport. Ovdje ćete se vraćati mnogo puta kroz cijelu igru i odavde ćete nastavljati dalje svoje avanture


Vrlo su važne vježbe s majstorom Jongom. Kad ste u gradu, posjetite ga. Možda naučite neki novi udarac





ŠEFOVI U REVENANTU - U SVIM VELIČINAMA I BOJAMA

Budući da sam uz svakog šefa dao prigodnu taktiku, ovdje je navedeno koliko Healtha, Mane i Stamine ima koji šef, tako da možete zamisliti ono što vas očekuje.



SIDIOUS
Ovaj je zmaj prvi, ali vjerojatno (uzevši u obzir vaše početno neiskustvo) i najteži neprijatelj.

HEALTH:	800
MANA:	0
STAMINA:	129

BAEZ
Ovog se može pobijediti bez problema, samo nemojte zaboraviti blokirati udarce.

HEALTH:	648
MANA:	0
STAMINA:	85

JHAGA
Iako je ovo zapravo moćan neprijatelj, kad dođete do njega imat ćete dosta iskustva da ga prilično jednostavno sredite.

HEALTH:	13200
MANA:	7000
STAMINA:	224

WIDOWETT
Ova je živina vjerojatno najlakši neprijatelj.

HEALTH:	640
MANA:	43
STAMINA:	134

SOULIFUGE
Ako imate luk koji se nađe na ulazu u ovu prostoriju, trebaju vam još Ice Arrows iz špilje i spremni ste pobijediti ovog šefa.

HEALTH:	5000
MANA:	0
STAMINA:	120

YHAGORO
Ovo je zadnji neprijatelj i, nažalost, razočaravajuće jednostavan. Dovoljno je baciti čaroliju INVISIBILITY i on će stajati kao kip dok ste vi nevidljivi.

HEALTH:	15000
MANA:	10000
STAMINA:	1000

kojoj je jedna zaključana škrinja (možda se sjećate, spomenuo sam je na početku). Ostatak je područja prilično jednostavan i uskoro ćete naći teleport koji vas prebacuje u sljedeće područje. Ovdje morate razgovarati sa Sabu i zatim nastaviti dalje. Iako je područje prilično veliko, olakšavaju ga neka zaključana vrata, tako da morate istraživati dio po dio. Osim nekoliko stvarčica koje ćete naći, morate i razgovarati s duhom da biste dobili *Wolfsbane Pendant*. Idite dalje i doći ćete do teleporta koji vodi u sljedeće područje. Ovdje samo lutajte i istražujte otvarajući svaku škrinju koju vidite (ništa se posebno ne treba napraviti) te ćete uskoro sresti Sabu koji će vas transportirati u Slave Camp. Idite naprijed dok ne dođete u veliku prostoriju. Razgovarajte s Druhg robovima pa nastavite dalje. Kad je nađete, razgovarajte sa Sheri. Dobit ćete nož i ključ, a morate ubiti Sabu. Nastavite dalje i doći ćete do zaključanih vrata. Otključajte ih ključem koji ste dobili od Sheri i kad opet dobijete kontrolu nad likom, ubijte stražare u sobi. Pokupite korisne stvarčice i izađite van. Vratite se u Slave Camp i nastavite do zaključanih vrata iza velike prostorije te ih otključajte s ključem koji vam je dala Sheri. Iza ćete vidjeti teleport pa nastavite kroz njega i dalje hodnikom. Ovdje vas prepuštam da sami nastavite istraživati, ali vrlo brzo ćete doći do sobe u kojoj je Jhaga. Za ovu borbu nema posebne taktike. Jednostavno se branite od svega što prizove i kad dođe blizu, udarajte po njemu. Katkad će nakratko nestati, ali će se vraćati dok ga ne ubijete. Nakon pobjede, naći ćete se na drugom mjestu i sljedi mala animacija, a zatim malo istražujte. Dobit ćete Nahkranoth oklop i naći ćete se ispred Olihoota. Sljedi djelomično objašnjenje koje će prekinuti Sardok. Zatražit će da idete u dvorac Lord Tendricka gdje će se dogoditi neke zanimljive stvarčice (da vam ne pokvarim priču, reći će samo da ćete biti teleportirani u Anserak).

• Ovdje postoji nekoliko područja koja morate proći po redu i ovo, prvo, je najkraće. Samo idite istraživati i važno je da u jednoj škrinji nađete crveni kristal. Nastavite dalje i kad dođete do određenog mjesta, automatski ćete iskoristiti crveni kristal. Sad se vratite do bijelih vrata i idite kroz njih u sljedeće područje. Idite višemanje ravno, istražujući putem i pregledavajući škrinje, dok ne nađete bijeli kristal. Kao i u prošlom području, kad dođete na određeno mjesto, upotrijebit ćete bijeli kristal, a nakon toga prođite kroz zelena vrata. U ovom području opet istražujte dok ne nađete zeleni kristal (koji ćete opet upotrijebiti na određenom mjestu), a nakon toga otvoriti će se plava vrata za sljedeće područje. Ovo je možda malo monotono, no opet morate naći plavi kristal. Kad ga nađete i upotrijebite na pravom mjestu, otvorit će se narančasta vrata koja vode u sljedeće područje. Mislim da sad znate što trebate napraviti u ovom području tako da, kad nađete i upotrijebite narančasti kristal, možete proći u sljedeće područje kroz žuta vrata. Opet morate naći kristal, ovaj put žute boje, i upotrijebiti ga da biste otvorili ljubičasta vrata koja vode u sljedeće i zadnje područje. Ovdje morate naći ljubičasti kristal koji treba iskoristiti na određenom mjestu. Otvorit će se vrata kroz koja prođite i bit ćete u Yhagorovim prostorijama. Idite naprijed i vidjet ćete ga kako sjedi na prijestolju. Nakon kratkog razgovora, skočit će i napasti vas. Najlakši način završavanja borbe je da bacite čaroliju INVISIBILITY i udarate po Yhagoru. U drugom, trećem i petom području možete naći u škrinjama dijelove za najjači mač u igri.

• Kad završite borbu, sljedi zadnja animacija i, dakako, moje čestitke. Igra nije velika, ali ima prilično teških dijelova za koje se morate potruditi čak i uz pomoć ovog rješenja.







PROHOD: PRVI DIO

Tomb Raider



The Last Revelation

Posljednja se Larina pustolovina pokazala kao tvrd orah za veliki broj igrača, ali ne i za ovu redakciju. Nakon sati i sati igranja, frustracija i poskakujućih Larinih oblina, ponosno vam predstavljamo prvu polovicu našeg detaljnog prohoda Tomb Raidera 4

PIŠE **Berislav Jozić**

U rješenju se rabe pokreti navedeni u tablici - vi si, dakako, možete prekonfigurirati tipke kojima se krećete po želji. Preporučujem često snimanje igre jer vas iznenađenja i opasnosti očekuju na svakom koraku. Osim toga, savjetujem vam da svaku sobu dobro pregledate pri ulasku jer nisam spominjao sve lokacije za streljivo i medpakove. Glede borbe s neprijateljima, savjeti su razasuti kroz rješenje, no uvijek je korisno popeti se na neku uzvisinu i odande pucati, kao i skakanje unatrag te pucanje dok neprijatelj ide na vas - sve dokle god znate što je iza vas. Moj treći i posljednji savjet vezan je za samu strukturu igre koja je prilično kompleksna. Slijedite li naše rješenje, moći ćete završiti igru ne obraćajući pozornost na to kamo to zapravo Lara ide i što čini, no ipak savjetujem da upamtite okoliš i pokušate razumijeti raspored prostorija u nivou, jer će vam to uvelike pomoći pri čestom vraćanju na iste nivoe kojima ova igra obiluje. Toliko za sada - krenimo na igru.

OSNOVNA KONFIGURACIJA TIPKI

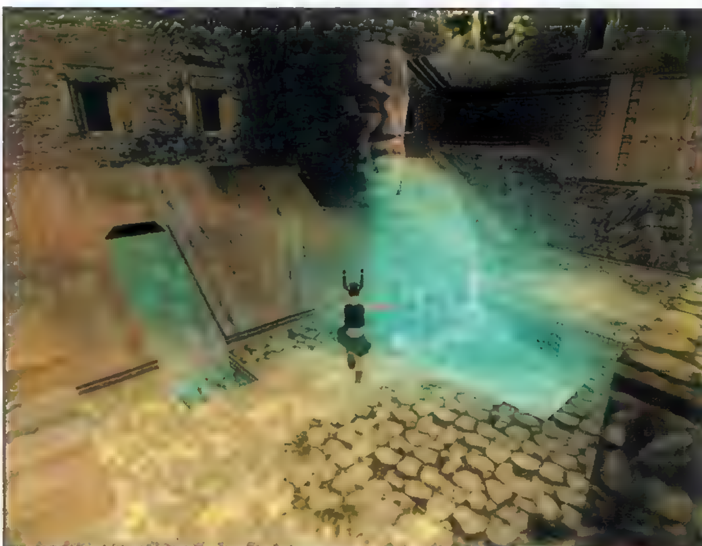
TRČANJE NAPRIJED	Strelica gore
NATRAG (mali skok)	Strelica dolje
OKRET DESNO	Strelica desno
OKRET LIJEVO	Strelica lijevo
AKCIJA	Ctrl
SKOK	Alt
KOTRLJANJE (okret)	End
IZVLAČENJE/SPREMANJE ORUŽJA	Space
RAZGLEDAVANJE OKOLIŠA	Ins + strelice
ČUČANJ (puzanje)	. ili >
HODANJE	Shift + strelice
SPRINT/NJIHANJE NA LIJANI	? ili /
PREDMETI	Esc

Trening nivo

Iako je lagan, nekima je i ovdje trebala pomoć. Zapravo, sve je vrlo jednostavno - samo slijedite Van Croya i NE IDITE ispred njega. Kad naiđete na divlje svinje, izbjegavajte ih skokovima dok ih on ne pobije i uvijek slušajte njegove upute za svaku prepreku. Akrobacije koje se ovdje od vas traže nisu nimalo teške - nešto skokova, ronjenja, penjanja i puzanja, s malom ali korisnom vježbom njihanja na lijani na kraju (pri njihanju preporučujem da se spustite do kraja lijane da biste imali dalji doskok).
U trening nivou možete skupiti 8 lubanja, čime ćete zaraditi drugačiji put na jednom mjestu u nivou (Van Croy će vas voditi, a vi ga slijedite). Vježba s lijanom neće ponuditi bazen vode ispod vas, što je čini mnogo težom, a kasniji nivo-utrka će biti duži, teži i s mnogo više prepreka. Evo lokacija svih lubanja:

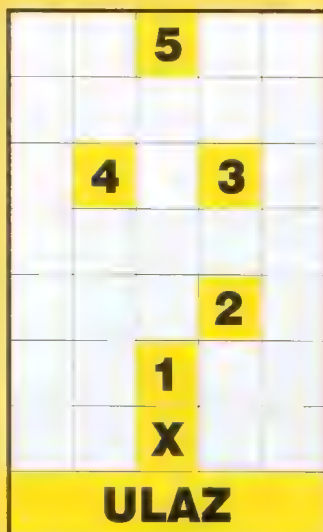
1. odmah na početku, do kraja lijevo
2. u vodi, kod mjesta gdje prvi put morate skočiti
3. u desnom stražnjem uglu sobe gdje vježbate skok s mjesta i skok iz trka
4. u velikom bazenu u koji morate uskočiti da dođete do poluge na drugom kraju
5. nakon što Van Croy ubije dvije svinje, a vi trčite hodnikom bez stropa, u jednom od uglova
6. u prolazu kojim pužete po ruksak
7. na desnoj strani sobe sa šiljcima
8. na stazi prije nego odete desno u prostoriju s lijanom.

U drugom dijelu, kad se utrkujete, pobjeda nije važna - važno je stići živ do kraja. Kad vam Van Croy zatvori vrata pred nosom, pogledajte uokolo - kod prvih vrata lijevo gore postoji prolaz u koji možete skočiti s platforme iza vas, a kod drugih, s desne strane, postoji rupa-prekidač u zidu koji će vam ih otvoriti. Kad završite ovaj kratki nivo, slijedi prava igra.



1. NIVO THE TOMB OF SETH

Na početku se osvrnite i pokupite nekoliko flaresa razasutih uokolo pa idite za slugom koji nosi baklju. Odmah na početku špilje je rupa u kojoj je puška - pokupite je i nastavite silaziti ubijajući pištoljima škorpione u udubinama (iz kojih također uzimajte metke i energiju). Nakon kratke animacije napast će vas vuk - budite spremni. Pri dnu špilje je prolaz, ali pokupite dva paketa energije prije nego prođete. Jedan je vidljiv - na stijeni, dok je drugi skriven - u udubini na desnom zidu.
Siđite u hram i pričekajte da sluga osvijetli put - spustit će se kamen i omogućiti vam da uporabite prekidač iza rupe u zidu. Na suprotnom je zidu slična rupa koja skriva energiju. Nakon uporabe prekidača, napast će vas dva škorpiona koja trebate srediti prije nego siđete prolazom. Soba iza prolaza se, također zbog prekidača, napunila pijeskom, što vam dopušta da je prijeđete te pokupite energiju i zlatni predmet. Kad se vratite do sluge, primijetit ćete da su se vrata pokraj njega otvorila - slijedite ga unutra.
U toj ćete sobi morati uporabiti predmet koji ste pokupili, ali ne odmah - slijedite slugu do sobe u dnu stubišta. Pazite se sječiva sa strane - sluga će ih aktivirati ako pričekate. Protrčite hodnikom i pokupite drugi zlatni predmet pa ih kombinirajte u Eye of Thorns. Vratite se u sobu i uporabite ga u udubljenju predviđenom za nj. Otvorit će se zid.
Idite hodnikom koji se otvorio i budite spremni na borbu s psima. Kad uđete u glavni dio grobnice, pričekajte slugu ako još nije stigao i slijedite ga u prolaz lijevo. Možete pokupiti streljivo i energiju iz rupa s obje strana ulaza, potom idite za slugom u sobu s lavom, a potom niza stube. Kad on skrene u prolaz lijevo, vi idite desno i ući ćete u sobu s vodom, odakle ćete vidjeti da je on zapeo iza rešetaka. Prođite desnim vratima i u sobi s pločama na podu povucite lanac. Sad slijedi mala zagonetka.
Da biste otvorili vrata na kraju sobe, morate skakati samo po osvijetljenim pločama i to ovim redom: prvo stanite na onu ravno ispred ulaza i skočite ukoso, desno od one na kojoj stojite, te se okrenite prema zatvorenim vratima i skočite na osvijetljenu ploču ispred sebe. Okrenite se lijevo i skočite na osvijetljenu ploču ispred sebe. Na kraju se okrenite desno i skočite na ploču ispred zatvorenih vrata (na priloženoj mapi X označava polje s lancem, a brojevi redoslijed po kojem treba skakati po osvijetljenim poljima). Pri skokovima ne rabite skok iz trka i ne skačite s ruba ploče jer biste mogli slučajno dotaknuti neosvijetljene ploče (čak i kad vam se čini da ih niste dotaknuli), a tada morate sve ispočetka. Da dobro skačete, znat ćete i po tome što svaki ispravni skok pali po jednu vatru na zidu iznad zaključanih vrata, a bilo kakva pogreška (skok na krivu ploču ili dodirivanje neosvijetljene) gasi sve dosad upaljene vatre.



Ako pogriješite u skokovima, vratite se hodnikom kojim ste došli (ne baš, jer su se vrata zatvorila, ali idite jedinim hodnikom koji je otvoren) do male sobe i ondje povucite lanac u uglu - sada možete ponovno pokušati. Tu je puška koju trebate pokupiti te se drugim hodnikom vratiti do sobe s pločama.
Kad otvorite vrata, pokupite pješčani sat iza njih i izađite kroz sljedeća. Nastavite kroz sobu i naći ćete se pred sfingom. Idite lijevo, na kraju hodnika desno u kameni prolaz, a kad dođete do novog prolaza lijevo, uđite unutra. Pričekajte da dođe vaš sluga (vjerojatno je još negdje iza vas, a ako kasni, vratite se po njega). On će otvoriti vrata u ovoj sobi i zatim pobjeći, a vi uđite u sljedeću (pucajte u škorpione na putu) i ondje pokupite metke za pušku. Popnite se do statuinih ruku i tu uporabite pješčani sat. Vidjet ćete animaciju koja će vam pokazati kamo trebate ići. Ubijte škorpiona i vratite se u glavni dio groba. Popnite se sfingi na glavu i puzeći uđite u sljedeći nivo (ako ste zaboravili kako se to radi, skočite i uhvatite se sfingi za usta pa se uvucite unutra).

hackermanija

JAGGED ALLIANCE 2



Ove šifre vrijede samo za verziju 1.06 ili kasniju. Na taktičkom ekranu pritisnite CTRL, otipkajte **gabbi** i unesite šifre:

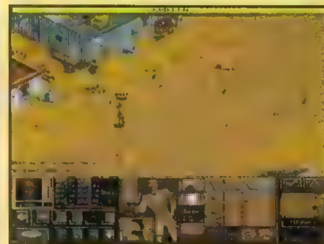
ALT + E	svi likovi i predmeti postaju vidljivi
ALT + O	ubijate sve neprijatelje u određenom sektoru
ALT + T	teleportira određeni lik na mjesto gdje se nalazi pokazivač miša
ALT + D	obnavlja akcijske bodove odabranog lika
ALT + R	obnavlja količinu streljiva odabranog lika
ALT + ENTER	prekida neprijateljev potez
CTRL + H	ranjava lik označen pokazivačem miša
CTRL + U	liječi sve likove

Na ekranu s kartom možete koristiti sljedeće šifre:

CTRL + T	kad putujete, prebacuje skupinu na mjesto gdje se nalazi pokazivač miša

Na ekranu s laptopom:

+	povećava prihod za 100.000$
-	smanjuje prihod za 100.000$



SUPREME SNOWBOARDING

Otipkajte sljedeće šifre kao ime vozača:
Siipiveikkoliitelee ili **lee**
otključava hard staze
Hiihtoope ili **ope**
dobit ćete vodiča
Imhotepmaailmojentuhoaja
aktivira debug mod. Pritisnite **E** tijekom igre.

GUNMETAL

Tijekom igre pritisnite **F8** i otipkajte sljedeće šifre:

MADMECHASTREISAND	nadopunjuje streljivo
MADCOSMODNA	nadopunjuje zdravlje
MADDUCTTAPE	nadopunjuje štitove
MADRUBYSLIPPERS	mod za letenje (tipke **A** i **Z**)
MADBANANAPEEL	isključuje mod letenja
MADBUCKETOWEASELS	turbomod
MADGETOUTANDWALK	isključuje turbomod

ŠIFRE

Za one koji čak ni uz rješenje nemaju strpljenja prolaziti igru, ovdje su i šifre koje će sve učiniti još mnogo lakšim:

Preskakanje nivoa:
Okrenite se ravno prema sjeveru (gledajte kompas - crvena igla mora biti okrenuta prema "N"). Kad ste dobro namješteni, označite opciju "Load Game" i upišite **HELP**. Idite na ekran s predmetima.

Sva oružja, neograničeno streljivo i medipakovi
Okrenite se ravno prema sjeveru i u ekranu s predmetima označite mali medipak ("Small medipack"). Upišite **GUNS** i izađite iz ekrana s predmetima.

Svi predmeti
Okrenite se ravno prema sjeveru i u ekranu s predmetima označite veliki medipak ("Large medipack"). Upišite **WEAPONS** i izađite iz ekrana s predmetima.







2. NIVO BURIAL CHAMBERS

Ovaj je nivo već pravo rješavanje egipatskih zagonetki. Na početku povucite polugu pokraj vas i izađite iz sobe. Skliznite dolje i brzo pokupite Hand of the Orion, skočite naprijed - koso lijevo ili desno - jer će vas inače probosti šiljci. Skliznite dolje i ispred vrata pokupite metke. Idite hodnikom do šesterokutnog dijela i stanite ispred njega. Odmjerite vrijeme i skočite kad se šiljci uvuku pa idite dalje. Kad dođete do mjesta gdje su dvije velike vaze na policama, pucajte u lijevu da dobijete energiju, a sljedeću šesterokutnu zamku prođite kao i prethodnu.

Na kraju ćete se naći ispred velike sobe - ubacite Hand of Orion u rupu na zidu, približite se rubu platforme prema sobi i skačite ovako: kad vam se sječivo približi, skočite s mjesta ravno, sačekajte trenutak pa skočite s mjesta ulijevo. Pomaknite se korak ulijevo i s mjesta skočite naprijed. Ponovno s mjesta skočite lijevo, na sigurno. Ako vas koje od sječiva dohvati, gubite energiju i bit ćete bačeni dolje, gdje možete pokupiti metke i energiju, a na jednoj ćete platformi naći i pušku. Kad prijeđete taj problem, idite dalje hodnikom, pogledajte animaciju, pa u velikoj sobi priđite malim stubama kod nogu kipa na sarkofagu. Tu je još jedna animacija nakon koje u uglovima sobe potražite energiju i metke pa slijedite potoke krvi u prolaz.

Kad uđete u sobu, tri sarkofaga će se otvoriti. U prvom je energija, a u druga dva mumije. NE PUCAJTE u njih, nego prvo odgurajte statuu u sredini sobe do mjesta predviđenog za nju pokraj jednog od sarkofaga, što će otvoriti pozadinu drugog. Zapucajte u mumiju da krene na vas, izbjegnite je i utrčite u prolaz koji se otvorio. Idite kroz prolaz, a zatim i kroz špilju (napast će vas dva psa) do osvijetljenih vrata na kraju. Lijevo od vrata se stjenoviti pod uzdiže kao neka vrsta stuba. Idite tuda, a onda prolazom nadesno, prema svjetlu (preko visećeg mosta ići ćete poslije). Ako želite, pokupite energiju iz rupe na desnoj strani strmine - upalite flare da vidite put. U ovoj se sobi popnite po zidu između statua i razbijte vaze na vrhu da nađete metke i energiju. U sljedećoj je sobi zlatna zmija na stupiću. Ako je pokupite, zombiji na podu će oživjeti, stoga ih izbjegavajte i popnite se do rupe u zidu desno (gledajući od prolaza kroz koji ste došli). Skliznite i ODMAH SPRINTAJTE na drugi kraj duguljastog hodnika držeći se lijeve strane. Pijesak će napuniti sobu, a vi možete izaći i hodnikom se vratiti u veliku špilju (spuštajte se oprezno jer ste dosta visoko).

Ponovno idite stjenovitim putom lijevo od osvijetljenih vrata i nastavite ravno do visećeg mosta. Ubijte dva psa i popnite se stubama, a na vrhu idite lijevo i spustite se u rupu. Na kraju hodnika razgledajte veliku sobu pa se sputite dolje i idite ravno naprijed, ispod šiljaka, do blokova u sredini sobe. Popnite se po blokove na lijevoj strani i na vrhu povucite polugu (vidite li zvjezdastu rupu u zidu koju ćete poslije rabiti?). Spustite se ponovno dolje i vratite do ulaza u sobu. Ako želite, preko blokova na desnoj strani (gledano od ulaza u sobu), možete doskočiti do rupe u lijevom zidu i pokupiti metke za pušku, a onda produžite kroz vrata koja su se otvorila.

Na kraju hodnika popnite se po zidu i na vrhu povucite polugu. Slijedi animacija u kojoj se soba okreće, a vi se vratite u glavnu sobu. Siđite u prvu rupu na podu i pokupite Hand of Sirius, produžite hodnikom i na kraju iskočite van. Skačite preko blokova i na kraju pužite lijevo ispod šiljaka, pa s platforme na kojoj završite uskočite u prolaz malo ispod i ispred vas.

Spustite se po zidu (s ruba rupe skočite ravno naprijed i uhvatite se za zid) i povucite lanac na dnu. Soba se vratila u normalu pa se popnite natrag hodnikom nasuprot onoga kroz koji ste došli izbjegavajući zombije koji će vas napasti. Vratite se do rupe u obliku zvijezde (kad se popnete, okrenite se lijevo, skočite na platformu i popnite se na blok) i u nju stavite Hand of Sirius. Okrenite se desno i skočite na lijanu koja se pojavila, zanjišite se i uskočite u rupu na kraju sobe. Tu pokupite amblem zmije i idite hodnikom (napast će vas tri psa) do velike špilje.

Uđite kroz osvijetljena vrata između stupova, stavite amblem zmije i zlatnu zmiju na mjesta previđena za njih u kutovima sobe i izbjegavajte zombije dok se soba puni pijeskom. Popnite se kroz rupu u stropu i hodnikom izađite na svjetlo.

3. NIVO VALLEY OF THE KINGS

Čim izađete, protivnici će vas napasti sa svih strana (ima ih šest). Preporučujem uporabu puške, ali nisu jako opasni pa ih možete poskidati i pištoljima. Svaki od protivnika ostavit će vam metke ili energiju, dok će vam posljednji ostaviti ključeve džipa. Prije nego uđete u džip, pokupite sve što su protivnici ostavili, a također i skrivene predmete u špilji lijevo od ulaza u nivo (trebat će vam flare jer je mrak).

Kad uđete u džip, morate slijediti svog slugu koji bježi u drugom džipu, ali ne preporučujem da se žurite jer ga ne možete uhvatiti, a i stalno baca granate. Idite polako i gazite protivnike koji pucaju po vama. Oprezno vozite preko opasnijih mjesta. Pravi put je samo jedan - onaj široki, a mali odvojci su alternativne rute kojima se služite ako idete pješke - no nećete naći ništa pametno. Na jednom je mjestu potrebno preskočiti rupu (kad nakon vožnje kroz špilju drugi put izađete na otvoreno i vidite protivnika na kamenom mostu ispred sebe), a na nekoliko mjesta možete pasti (što će vas stajati energije, ali uvijek se možete izvući i završiti nivo ne izlazeći iz vozila).

4. NIVO KV5

I ovdje ste u džipu, ali ne kroz cijeli nivo. Vozite polako jer je sve puno rupa, a prolaze kroz koje trebate proći lakše ćete primijetiti vozite li sporije. Put kojim idete još uvijek je samo jedan. Vozite njime, a kad ispred sebe ugledate protivnika na platformi koju drže stupovi, samo se zabijte u njih - past će, a vi nastavite do velike zgrade sa skelama. Zaustavite džip i popnite se na skele desno od velikih vrata. S gornjeg nivoa skočite na lijanu i njome se prebacite na skele lijevo od vrata. Tu je i poluga za otvaranje vrata - na dijelu skele lijevo i iznad vrata, ali ćete morati skočiti u zrak i uhvatiti se za polugu da je pomaknete (čak ju je teško i primijetiti ako je baš ne tražite).
Zatim se spustite do džipa usput skupljajući metke i energiju sa skela. Vozite kroz vrata te uz nakošeni prolaz, izmičući bodljikavim kuglama, dok ne izađete na otvoreno. Kroz špilju vozite vrlo polagano jer je sve puno rupa, a kad izađete u pustinju, samo se držite desnog zida i vozite uza nj (povremeno izbjegavajući rupe) dok ne dođete do prolaza u žutom kamenu - uđite u nj i vozite ne obazirući se na mrak.

5. NIVO TEMPLE OF KARNAK

Na početku se popnite preko blokova pokraj kojih je džip stao da biste došli do kamenog šiljka. Ubijte škorpione i pokupite energiju pa uđite kroz srednja vrata lijevo od vas, gdje ćete uz malo traženja naći nekoliko korisnih stvarčica. Kad vam je dosta, vratite se do šiljka i prođite kroz vrata omeđena stupovima pa se popnite uz kosinu.
Dok trčite sobom, Lara će pogledati gore desno. Ondje se morate popeti preko bloka i kroz rupu u stropu, preskočiti na srednju platformu i pritisnuti gumbe u rupama s obje strane. Prije nego se vratite do sada otvorenih željeznih vrata, pokupite energiju i metke sa stražnje platforme, a zatim iza vrata uzmite metke, energiju i Canopic jar.
Spustite se ponovno dolje. Možete zaroniti u vodu, ali treba dugo roniti da dođete do dviju skrivenih prostorija s metcima i streljivom. Ako vam se ne da, vratite se na otvoreno. Kad izađete u prostor kod šiljka, popnite se preko blokova na lijevoj strani kroz uski prolaz među stijenama.
Idite na lijevu stranu ruševina (sivi kameni pod), ubijte škorpiona i siđite kroz rupu u podu (malo iznad nje je energija, ako je trebate). Prođite nekoliko koraka tim hodnikom i popnite se kroz rupu na drugom kraju u veliku sobu. Iznad praznih bazena s obje strane središnjeg stubišta pružaju se pruge nazubljenog kamena po kojem se možete pomicati držeći se rukama - samo stanite na jedan od uzvišenih bijelih blokova. Skočite i uhvatite se, pa se prebacite preko bazena. Pazite, vode nema, a dolje su škorpioni.
Na drugoj strani pritisnite prekidač u rupi u zidu točno u sredini sobe, spustite se u dio sa stubama pa idite njima do vrha te pritisnite prekidač u maloj sobi čija ste vrata upravo otvorili. Zdjela u sredini sobe će se spustiti načinivši rupu u podu u koju se sada morate spustiti. Naći ćete se u sobi gdje možete pokupiti energiju. Zaobiđite lijevu statuu i u udubljenje na leđima umetnite joj Canopic jar.
Iza vas, gore na zidu, nalazi se mali prolaz u koji morate upuzati. Puzite njime, a kad se proširi, skačite i penjite se (usput pokupite flares) dok ne izađete ispred ruševina. Vratite se do prostora sa šiljkom, pa ponovno uđite kroz vrata omeđena stupovima. Ne idite daleko naprijed, nego odmah iza vrata prođite kroz prolaz koji se otvorio i skliznite niz kosinu na idući nivo.

6. NIVO THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Popnite se iz rupe i izađite na otvoreno. S lijeve su strane neki stupovi između kojih možete naći nešto streljiva i energije (i škorpiona), a kad ih pokupite, idite na drugu stranu i popnite se u prolaz.
Tu je dosta veliki prostor s nekoliko medipackova i kutija s metcima (i škorpiona), a nemojte zaboraviti pokupiti ni one na gornjim platformama. Kad vam je dosta, spustite se opet u donji dio i idite jedinim hodnikom kojim možete (na lijevoj strani, gledano od prolaza kroz koji ste na početku došli) dok ne dođete do velikog procjepa u stijeni (kad mu priđete, vidjet ćete animaciju Van Croya i njegovih revolveraša).
Procjep je velik, ali ga možete preskočiti skokom iz trka ako se odrazite s izbočenog dijela stijene i u zraku se uhvatite za suprotni kraj. Nakon toga idite do sljedeće sobe, okrenite se desno i idite u prolaz ispred vas. Kad ga prođete, idite opet desno i popnite se blago nakošenom sobom. Na kraju sobe okrenite se lijevo i skliznite niz kosinu na idući nivo.



hackermanija

OXYD

Šifre za nivoe:

2. 18780766	17. 82056007
3. 10232399	18. 99008400
4. 32882199	19. 39054274
5. 13794470	20. 06283176
6. 28197802	21. 22241430
7. 17087807	22. 27045895
8. 51761122	23. 65321590
9. 83882268	24. 18100447
10. 17041963	25. 38812662
11. 26934896	26. 71534924
12. 20236216	27. 41327882
13. 10567522	28. 08043661
14. 88146785	29. 74563066
15. 46784817	30. 59226747
16. 66615201	

THIEF GOLD

Za preskakanje nivoa pritisnite **CTRL + ALT + SHIFT + END**.

CODENAME EAGLE

Tijekom igre pritisnite **ALT + S** i otipkajte sljedeće:

codenamegod	god mod
weaponmaster	sva oružja
armorgod	200% oklopa

ALIEN NATIONS

Šifre otipkajte tijekom igre:

MAGICEYE	otkriva kartu
LOLLY	maksimalne količine lollypopsa
JUICE	maksimalne količine juicea
CHOCO	maksimalne količine cake
WARTIME	maksimalne količine oružja
IAMHUNGRY	maksimalne količine hrane
IRONMAN	maksimalne količine željeza
STONEMASON	maksimalne količine kamenja
LUMBERJACK	maksimalne količine drva
RAIN	maksimalne količine maggota
CASHCOW	dodaje novca u vrijednosti od 5000
WINNER	gubite misiju

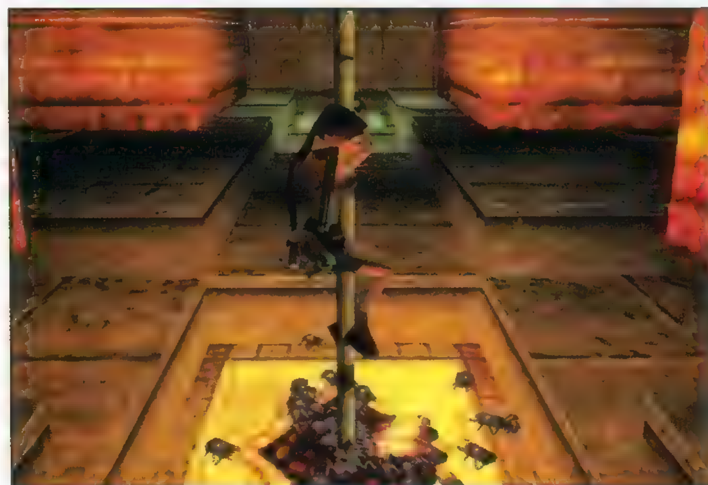
SMALL SOLDIERS



Tijekom igre pritisnite **SHIFT + CTRL + S + X**. Pustite tipku S, pričekajte oko tri sekunde pa pustite i ostale tipke.
Ako ste dobro napravili, pojavit će se trepćuća crvena linija u donjem lijevom uglu ekrana.
Otipkajte iduće šifre i nakon svake pritisnite enter da ih aktivirate.

mcleod 1	god mod
mcleod 0	isključuje god mod
team (broj)	postavlja određeni broj ljudi u tim
toys (broj)	postavlja broj igračaka koji je potreban
kill	klikajte na neprijatelja za trenutačno ubojstvo
clear	isključuje fogs of war









7. NIVO THE SACRED LAKE

Popnite se iz rupe i kroz vrata izađite na otvoreno. Idite naprijed i popnite se na jedan od blokova te odozgo ubijte šišmiša i krokodila koji lutaju okolo. Zatim produžite po putu lijevo (gledajući od izlaza iz kuće u kojoj počinjete nivo), spremni ubiti još jednog krokodila kad pokaže svoju ružnu glavu. Slijedite put koji skreće desno, gdje se blaga kosina spušta u vodu. Uskočite i plivajte ravno naprijed te izađite na pješčanu plažu spremni na borbu s još dvama krokodilima koji će se zajuriti na vas. Kad ih sredite, idite plažom desno i na kraju uđite u prolaz u kamenu lijevo od vas, izvadite pištolje i ubijte nekoliko šišmiša ne pomičući se previše da ne padnete u neku od rupa.
Sad idite naprijed prema baklji na zidu i spustite se u rupu. Hodajte naprijed gdje vidite visoki stup bambusa. Morate skliznuti niz kosinu prema njemu, s kraja kosine skočiti i uhvatiti se za stup kao za lijanu. Sad se njime popnite do vrha i potom se okrenite leđima prema drugom stupu bambusa. U ovom položaju pritisnite gumb za skok i doskočit ćete u podnožje drugog stupa bambusa (i izgubiti mrvicu energije). I po ovom se stupu popnite do vrha pa, okrenuti leđima prema platformi (tj. tako da gledate prema stupu na koji ste se penjali maloprije), još jednom pritisnite skok da doskočite na platformu. Okrenite se i uskočite u rupu, pužite niz nju i na kraju se spustite u sobu u kojoj povucite lanac da se otvore podvodna rešetkasta vrata (vidjet ćete animaciju).
Vratite se istim putom do bambusovih stupova i po njima se spustite što niže, a na kraju padnite u vodu. U ovoj se prostoriji pod vodom mogu naći flares i energija, a kad ih pokupite, plivajte hodnikom u kutu dok ne izađete ponovno na otvoreno. Brzo se popnite na suho jer su u vodi dva krokodila koja trebate srediti, a zatim se vratite u vodu i plivajte do rešetkastih vrata koja ste otvorili. Uplivajte kroz njih i naći ćete se u prostoriji na dnu koje su dvije rupe, od kojih je jedna pokrivena kamenim blokom. Da biste otvorili blok, plivajte na suprotnu stranu prostorije i točno nasuprot ulaza zaronite pa ispod bloka povucite polugu. Ronjenje traje dugo pa udahnite dosta zraka i zaronite u rupu koja se otvorila.
Ronite kanalom, na dnu povucite vrata i prođite kroz njih provlačeći se kroz uske prolaze (flare nije loša ideja), a kad dođete do raskršća u obliku slova "T", idite lijevim hodnikom. Odmah zatim skrenite desno (tu je i jedan hodnik prema gore, ali ne idite sada njime) i malo dalje moći ćete izroniti po zrak. Udahnite, ponovno zaronite i malo se vratite hodnikom pa ronite prema gore. Naći ćete se u sobi sa zrcalom na zidu. Ovo je zanimljiva zagonetka - iako se čini da je strop čitav, u zrcalu se vidi rupa u koju morate uplivati. Dobro pogledajte, a ako je ne uspijete naći, poslužite se ovom malom skicom. Izronite i popnite se u hodnik.



Idite hodnikom i na njegovom kraju pokupite drugi Canopic jar, pa se vratite u vodu i ronite natrag do velike prostorije s rešetkastim vratima. Kad se nadišete zraka, zaronite u drugu rupu u dnu sobe i ronite do kraja nivoa.

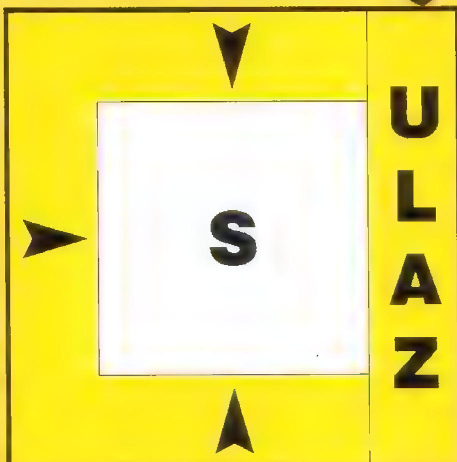
8. NIVO TEMPLE OF KARNAK - drugi dio

Ponovno na ovom nivou. Isplivajte iz vode, iziđite iz sobe i uđite u prva vrata lijevo - idite hodnikom i doći ćete do dviju već poznatih vam statua. Ubacite drugu Canopic jar u rupu na poleđini druge statue, što će vodu u prostoriji do vas učiniti poluzaleđenom - sad možete po njoj trčati do drugog kraja i popeti se na stube iza velike statue. Tu pokupite metke i uđite u hodnik iz statuinih leđa. Idite hodnikom do rupe na drugom kraju.
U vodi se pod vama nalaze dva krokodila. Ubijte ih prije nego uskočite (možete se malo i spustiti da vam bude lakše). Kad je sve čisto, uskočite u vodu (na dnu ima streljiva) i uplivajte u tunel između stupova na drugom kraju prostorije. Na kraju tunela pritisnite gumb i vratite se van, pokupite Sun Goddess Statute i Hypostyle Key.
Na redu je povratak - po blokovima se ponovno popnite do hodnika pa njime do sobe sa smrznutom vodom, a onda po vodi do dviju statua u koje ste ubacivali Canopic jar, potom kroz uski hodnik natrag do dvorišta sa šiljkom (ovaj dio prošli smo u 5. nivou; pogledajte ondje ako se ne sjećate). Usput će vas na nekoliko mjesta dočekati neprijatelji - ninje. Ne pucajte u njih dok mašu mačevima jer njima odbijaju metke. Najbolje im je okrenuti leđa - oni će spremiti mač, što ćete čuti po specifičnom zvuku - i zatim se brzo okrenite prema njima i napucajte ih puškom. Od šiljka idite kroz vrata omeđena stupovima i zatim kroz poznati prolaz u Hypostyle Hall.

9. NIVO THE GREAT HYPOSTYLE HALL - drugi dio

Izađite na svjetlo i ubijte protivnika. Idite desno pa se popnite u rupu. U sobi je još jedan ninja. Potražite dugi hodnik kojim se izlazi iz ovog dijela, sredite dva ninja borca koji će vas napasti u njemu i preskočite veliku provaliju s kojom ste se već susreli. U sobi iza nje idite u desni ugao nasuprot prolazu kroz koji ste došli i puzanjem uđite u uski tunel te na kraju otključajte bravu ključem koji sada imate. U sobi su tri ninje, ali morat ćete malo lutati da nađete svu trojicu - svejedno, radije ih pobijte sada nego da vam poslije smetaju - od jednog od njih dobit ćete i uzi. Nakon što ih počistite, po blokovima se popnite gore i na stropu ćete primijetiti prugu namreškanog kamena po kojoj se možete kretati na rukama. Njom se prebacite preko prve velike sobe, prođite kroz mali hodnik u zidu te nastavite na rukama po stropu do desnog kraja sljedeće velike sobe - tu je platforma na sredini koje je poluga na zidu.
Povucite polugu, okrenite se, sredite ninju koji se pojavio (drži se rukama za strop) i vratite se po stropu u prvu veliku sobu. Na lijevoj se strani (gledajući od prolaza kojim dolazite iz sobe s polugama) spustila platforma pa možete po stropu doći do blokova uza zid. Popnite se gore po blokovima, prijeđite preko spuštene platforme i idite još malo ravno pa ćete na stupu desno ispred vas vidjeti smeđu okruglu stijenu (na ovom mjestu kamera se udaljuje i postaje nepokretna). Pucnjevima iz pištolja srušite kamen sa stupa, vratite se unatrag i spustite na pod prostorije te dođite do mjesta gdje ga je kamen probio. Spustite se kroz tako nastalu rupu, idite hodnikom i uđite u prvu sobu na lijevo. Svjetleći šiljak u ovoj sobi omeđen je trima sobama - jedna je naprijed, jedna lijevo i jedna desno. U svakoj sobi na stropu se nalazi veliki kamen s crvenim vrhom koji na početku nije okrenut prema svjetlećem šiljku.
Vaša će zadaća biti da sve crvene vrhove okrenete prema njemu (kao što je prikazano na mapi). Da to učinite, morate izaći iz sobe sa svjetlećim šiljkom putom kojim ste došli, pa nastaviti dalje hodnikom lijevo do ljestava u zidu na kraju. Popnite se gore i bit ćete u hodniku koji povezuje tri sobe s polugama kojima se okreće kamenje. Pratite gdje je crveni vrh gledajući kroz rešetkasti pod i okrenite kamenje u potreban položaj te se vratite do sobe sa svjetlećim šiljkom. Sad povucite lanac odmah kraj ulaza u sobu (ako Lara odbije, znači da niste dobro namjestili kamenje), a nakon eksplozije pokupite sa stupa u sredini sobe zlatni kamen koji kombinirajte sa Sun Goddess statuom. Rezultat vašeg povlačenja lanca je i otvaranje prolaza na kraju sobe nasuprot lancu te se sputite u taj prolaz i idite hodnikom na sljedeći nivo.





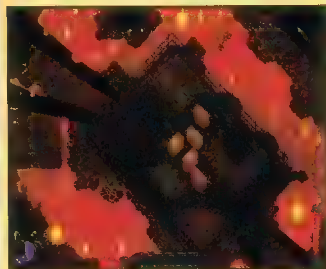
10. NIVO SACRED LAKE - drugi dio

Izađite iz tunela i pred vama će biti veliki prostor s otočićem u sredini i trojim vratima uokolo. Sredite škorpione koji lutaju i uporabite kombinaciju zlatnog kamena i Sun Goddess statue na mjestu određenom za nju na otočiću. Uđite u vrata ravno ispred sebe, pucajte u šišmiše i popnite se na blok u sredini sobe. Odavde skočite i uhvatite se za strop pa na rukama idite do procijepa na kraju sobe. Puzeći uđite te idite do kraja ovog hodnika gdje se put račva. Idite desno, puzite hodnikom, popnite se pa iz trka preskočite veliku rupu. Na drugoj se strani spustite na platformu i okrenite lijevo, gdje ćete vidjeti nakošenu stijenu i hodnik nad njom. Po platformama se namjestite na dobro mjesto za skok i skočite na nakošenu stijenu, napucajte šišmiše i spustite se u sobu iza i još se jednom spustite. U maloj je sobi uzi (ako ga već niste pokupili) i baklje pa izađite na dvorište i trčeći prođite kroz velika vrata na suprotnom kraju.

Nastavak u sljedećem broju

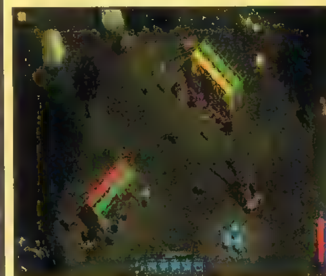
hackermanija

NOX



Tijekom igre pritisnite **F1** da se pojavi konzola i otipkajte **racoiaws** za aktiviranje varanja. Zatim unesite ove šifre:

set god	god mod
cheat health	zdravlje do maksimuma
cheat mana	mana do maksimuma
cheat ability	resetira sposobnosti
cheat spells	postavlja sve čarolije na zadani nivo
help cheat	ispisuje popis svih šifri
cheat gold (broj)	dodaje vam zadani broj zlatnika
cheat got (naziv)	prebacuje vas na zadanu putnu točku
cheat goto (x, y)	prebacuje vas na zadane koordinate
cheat level (broj)	napredujete na zadani nivo



I - WAR: DEFIANCE

Na ekranu za odabir pilota (pilot roster) odaberite bilo koji slot iz prijašnjih misija za odabranog pilota. Aktivirajte "History" okvir i otipkajte **dethweezul** da aktivirate varanje.
Ako ste dobro napravili, riječ "Outcome" i broj pojavit će se ispod svake završene misije.
Unesite sljedeće šifre na određene ekrane da se aktiviraju.

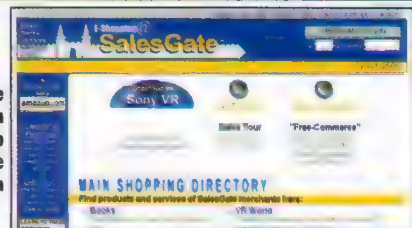
- Za dodavanje određene misije u popis završenih na ekranu "Player History", pritisnite **lijevi SHIFT + BACKSPACE**.
- Da bi sve misije bile dostupne na ekranu "Player History", pritisnite **lijevi SHIFT + =**.
- Za neranjivost tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + I**.
- Za uništenje odabrane mete tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + O**.
- Za zamrzavanje mete tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + ;**.
- Za pristajanje uz bilo koji brod tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + K**.
- Za napredovanje na sljedeći događaj unutar misije pritisnite **lijevi SHIFT + S**.
- Za trenutačnu pobjedu unutar misije tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + W**.
- Za turbomod tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + A**.
- Za skok u doseg mete tijekom igre pritisnite **lijevi SHIFT + 8**.
- Želite li vidjeti sve dostupne destinacije kao waypointe tijekom igre, pritisnite **lijevi SHIFT + G**.

Vijesti

Intel je najavio novu vrstu zaštite notebook računala. Kako se kod krađe notebook računala malo toga može napraviti da se zaštite podatci, Intel je najavio preboot zaštitu utemeljenu na svojoj IPAA tehnologiji (Intel Protected Access Architecture). Pomoću dodatnog hardvera i softvera, ukradeni se nootebook neće moći koristiti



About.com muku muči s Yahooom



SalesGate je zbog hakera izgubio povjerenje kupaca

Yahoo je jedan od najvećih search enginea uopće. Zapravo, ako niste izlistani na Yahoou, ne postojite. Yahoo velikim dijelom odlučuje o sudbini siteova koji su zapravo začetnici mreža, tj. skupa siteova objedinjenih pod jednom tvrtkom. Tako se About.com nedavno žalio na tretman koji im Yahoo pruža.
Makar About.com okuplja više od 700 siteova različitog sadržaja, Yahoo ih je stavio vrlo mali broj u svoj katalog. U razgovoru za InternetNews Scott Kurnit, CEO (chief executive officer) About.coma, javno je iznio optužbe na račun Yahooa. Prema njegovim riječima, jednostavno nije fer da se od kompletne mreže siteova stavi samo početni site u njihov katalog. Kurnit je nadalje izjavio da je Yahoo privatna tvrtka i da ima pravo raditi što hoće, ali ako želi zadržati svoj glas objektivnog i dobrog search enginea u kojem se može pronaći sav sadržaj Neta, morat će promijeniti svoju politiku. Na kraju je naglasio da nije imao problema ni s jednim search engineom ili bazom linkova, a kao glavni primjer naveo je AOL od kojeg u About.com dolazi oko 30 posto prometa.
Makar sve to nije stvar za uzrujavanje, ipak bi trebali shvatiti revnog CEO-a jer je About.com smanjio svoje gubitke i počeo poslovati s profitom te mu je svaka pomoć dobrodošla.
Makar je nedavno izašao novi operativni sustav Microsofta, Windows 2000 i njegove različite inačice, velika mu tvrtke ne vjeruju dovoljno te u svoje mainframe sustave ugrađuju Linux ili svoj OS. Iako je zapravo prerano reći što će se dogoditi u skoroj budućnosti jer još nisu izašle dvije najjače inačice Win2000 (Advanced Server i DataCenter Server) koje bi se mogle nositi s odgovornošću da budu glavni OS velikih mreža (pogotovo DataCenter Server), malo tko vjeruje da će se na dosadašnjem tržištu mainframea nešto promijeniti jer se na takvim računalima/serverima ne mijenja svaki dan OS. Tako je i IBM na svoj mainframe S/390 stavio Linux i OS/390, posebni OS pisan za S/390.
Nadogradnja mainframea u IBM-u se dogodila zbog IBM-ome želje da se tvrtka što više okrene e-commercu jer je, prema svim pokazateljima, to tržište tek uzelo zamah i najbolje tek dolazi. Poseban je naglasak IBM stavio na OS/390 za koji ponosno kažu da je sposoban prevoditi Unix programe, spajati svoje databaze preko Java tehnologije (podsjetimo se, Java je proizvod Sun Microsystemsa) i baratati s XML-om.
Nadajmo se da je IBM dobro "sredio" svoja računala koja primaju brojeve kreditnih kartica jer je baš ovaj mjesec afera s krađom brojeva kreditnih kartica potresla kupce diljem svijeta. Nedavno je haker provalio zaštitu kojom su se koristile mnoge tvrtke koje se bave e-commercom i ukrao zasad neutvrđen broj brojeva kreditnih kartica. Glasnogovornik SalesGate.coma, jedne od tvrtki čija je zaštita probijena, izjavio je da se točno zna koji su brojevi ukradeni i da je odmah javljeno vlasnicima i bankama kako bi se spriječila zloporaba. Na pitanje kad se točno dogodio taj incident, glasnogovornik nije htio odgovoriti.
Haker koji je probio zaštitu objavio je 6000 brojeva na Netu, a prema njegovim riječima, sve skupa ih je 23000, što je nemali broj. Site na kojem je objavio brojeve zakupio je pomoću ukradenih brojeva, ali je nedugo nakon otvaranja zatvoren, a haker nije uhvaćen.
Dok jedni muku muče s hakerima, drugi se zabavljaju pod motom da veličina nije važna. Tako je na http://www.sylloge.com otvoreno natjecanje na kojem se pozivaju web masteri napraviti site kojem veličina neće biti veća od 5 kb-a. U tu mizernu malu brojku moraju biti uključeni HTML kod, sve skripte, slike i style sheetovi. Ocjenjivački sud je sastavljen od priznatih web dizajnera, ali više o svemu tome možete naći na već gore spomenutim stranicama. Krajnji rok za predaju stranica je 2. travanj, a ocjenjivački sud će proglasiti pobjednika prvog dana petog mjeseca. Stoga, ako mislite da ste posobni napraviti takvo što, prijavite se i uživajte.

Pretty Park trojan opet hara

Pretty Park trojan, poznatiji kao South Park, nazvan je tako zbog slike Kylea, lika iz crtića South Park. Trojan je poznat već otprije jer je prošlog ljeta bio napast na mreži, a sad se znatno proširio diljem svijeta, najviše u SAD-u, gdje su mu najčešće mete sveučilišta i velike tvrtke. Ova varijanta pogađa korisnike Outlook Expressa na svim Windows platformama, a stiže kao attachment pod nazivom Pretty Park, dok u subject liniji stoji "C:/coolprogs/prettypark.exe". Kad se vaše računalo zarazi, trojan se sam pokušava poslati na sve e-mail adrese u vašem adresaru svakih 30 minuta. Osim toga, pokušava se spojiti na IRC server i tako otkriti više o vlasniku računala te po mogućnosti ukrasti koju zaporku.



IBM se na veliko okreće e-bizu



Sylloge organizira natjecanje za "najmanji" site

CALLER ID u našim krajevima

Caller ID je kod nas već dugo prisutan ali ga vrlo malo ljudi koristi. Možda je krivac tome HT, koji još uvijek naplaćuje tu uslugu, dok je vani veliki broj tvrtki nudi besplatno, a možda je glavni razlog ne korištenja Caller ID-a to što spravicu koja prikazuje brojeve koji zovu morate kupiti. Ali ako imate računalo i modem, Caller ID vam leži na dlanu

Što je zapravo Caller ID? Caller ID je mogućnost prikazivanja broja koji vas zove. Koliko ste se puta javili, a s druge vas je strane žice dočekao glas poznanika kojega baš i ne želite čuti? Ili podigli telefonsku slušalicu i čuli samo tišinu i zatim klik? Svima se to sigurno dogodilo barem jednom u životu. I kad vam se to dogodi, možete samo psovati i kleti se da takvih kretena prije nije bilo, ali ništa više od toga.
Da biste kod nas došli do Caller ID-a, morate proći nekoliko jednostavnih koraka. Kako nema smisla kupovati različite spravice koje prikazuju broj koji zove, ionako prikazuju samo broj osobe koja trenutačno zove, trebamo se snaći s onim što već imamo, tj. s računalom i modemom.
Glavna stvar koja je u ovom koraku bitna je posjedovanje modema koji ima mogućnost prikazivanja broja. Tu mogućnost ima veliki broj modema, čak ne trebaju biti novi (primjerice, modemi starosti do tri godine je imaju).
Provjeriti može li vam modem baratati s Caller ID-om je jednostavno, možete to provjeriti u Windowsima. Otvorite HyperTerminal i kad vas pita za novo ime veze, nazovite je kako želite. Pod Connect using stavite: "Direct to Com X" gdje je X naravno broj COM porta na koji vam je modem priključen (ako imate eksterni modem, nemojte zaboraviti uključiti spravicu). Sad treba malo utipkavati AT komande. Prije svega utipkajte ATZ komandu koja će resetirati vaš modem i ispod te komande bi se trebalo pojaviti OK. Sad biste trebali početi otkucavati sljedeće stringove:
AT#CID=1
AT+VCID=1
AT#CC1
AT*ID1
AT%CCID=1
AT#CLS=8#CID=1

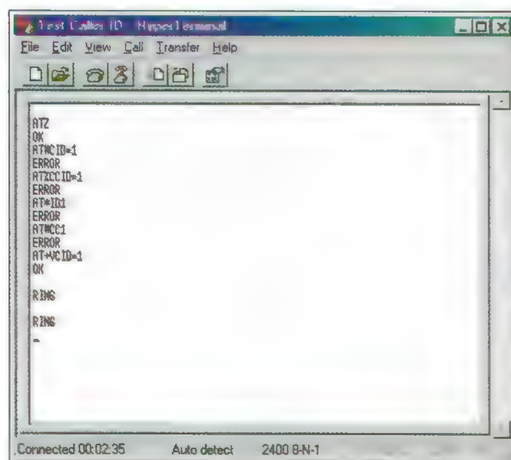


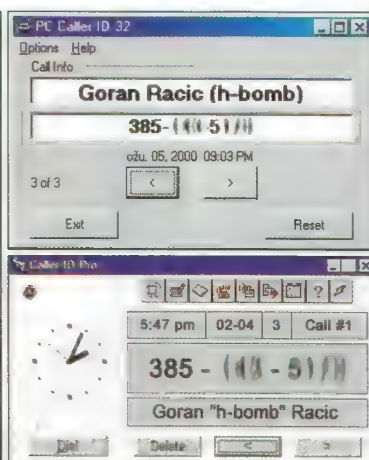
Symantecov besplatni softver

Ako vam se nakon jednog od njih pojavi OK, a ne ERROR, onda je vaš modem sposoban baratati s Caller ID-om. I to je bio prvi i najteži korak. Drugi je korak odlazak do nekog HT centra i pronalazak osobe koja bi vam omogućila Caller ID. Kako se sve danas plaća, tako će vas i HT "opaliti" po džepu, ali ne jako. Prvi će mjesec vaš telefonski račun biti uvećan za 20 kuna, a sve ostale za 12 kuna. Ali za svaki slučaj, posjetite HT-ove stranice na http://www.ht.hr i pogledajte cjenik.
Drugi korak ste savladali i pričekali nekoliko dana da se sve to sredi. Slijedi treći i posljednji, odabir odgovarajućeg softvera koji će sve to pratiti. Prije nego nabavite specijalizirani softver, možete opet u HyperTErminalu iskušati kako to izgleda. Ponovite isti postupak kao i pri testiranju da li vaš modem podržava Caller ID i zamolite nekoga da vas nazove. Na ekranu bi se trebala pojaviti riječ RING i nakon toga broj koji vas zove. Možda ne tim redoslijedom, jer se to razlikuje od formata do formata, ali ako se prikaže broj s kojeg vas dotična osoba zove, znači da sve radi.
Za program bi bilo zgodno da koristi TAPI. Što se događa bez TAPI-ja? Dotični bi softver odmah otvorio vezu preko COM porta do vašeg modema blokiravši bilo kakvu drugu komunikaciju s modemom: ako biste se željeli spojiti na Net, morali biste prvo isključiti taj program. TAPI (Telephony API) služi kao most koji nadzire vezu između programa i COM porta na kojem je vaš modem. TAPI dolazi standarno na svim Windows platformama (od 95 naviše), ali se se tek od Windowsa 98 (inačica 2.0) pojavljuje u svojem 32-bitnom okružju, tako da za korisnike Windowsa 95 postoji patch, a u posljednjim Widnowsima (Win 2000) TAPI je zaživio u inačici 3.0.
Veliki je Symantec ponudio besplatan program ne bi li vam omogućio da bude sve uredu prije instaliranja WinFaxa i sličnih većih programa njihove proizvodnje. Zove se Symantec Call Display i možete ga skinuti s http://www.symantec.com. Ima kakvih 600kb-a, a najvažnije je da je besplatan. Sa svojim zgodnim sučeljem, svidjet će se svima iako mu mogućnosti i nisu baš velike, pamti tko je kad zvao. Za početak, dosta.
Još dva odlična programa (ali komercijalna) skrivaju se na http://www.toydoc.com/callerid (Pc Caller ID) i http://www.callid.com/ (CallerID Pro). Oba obavljaju svoj posao solidno i pamte sve upućene vam pozive, ali tek pravu snagu Caller ID-a ćete osjetiti s nekim "snažnim" programom koji će glumiti i sekretaricu. Tada ćete moći odabrati koje poruke da se proslijede na određeni broj. Primjerice, zove vas poslovni partner i njemu se pusti odmah poruka da ste upravo na putu u ured ili, ako vas zove djevojka/dečko, pusti mu se poruka da ste u dućanu i da se brzo vraćate te neka slobodno navrati.
Na kraju bih htio zahvaliti Željku aka Smucalo koji je bio toliko dobar i testirao različite Caller ID programe. Željko, hvala.

Caller ID i USR modemi

Cesto se spominju problemi s USR modemima jer ne žele prikazivati brojeve ljudi koji vas zovu. Tomu je kriv firmware koji USR modemima namijenjenima za europsko tržište ne dopušta prikaz broja. Ali i tome se doskočilo, pa ako imate želju, možete fleshirati modem s firmwareom koji je namijenjen USR modemima za tržište Kanade ili SAD-a (makar to ne preporučujemo, da modem ne bi postao hrpa neuporabljive plastike).

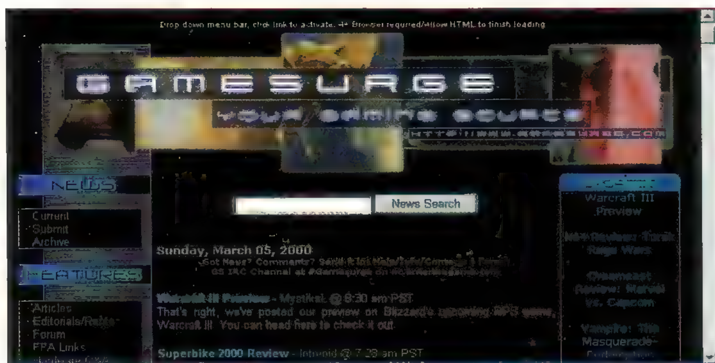




Ovako sve to izgleda u HyperTerminalu (sasvim lijevo);
Caller ID Pro u akciji (gore lijevo);
Pc Caller ID ima jednostavno sučelje (dolje lijevo)

Nekoliko siteova, modova, igara....

Ovih se dana u svijetu hardvera željno očekuju prvi rezultati nove 3D kartice iz S3-a, Savage 2000. Priča se, a neki testovi to pokazuju, da je po brzini jednaka GeForceu. Iskreno se nadam da je jer bi onda cijena trebala pasti. A opet tu je i ATI-jev adut s dva Rage PRO čipa i 64MB Rama


Još jedan odličan site posvećen igrama

SETI at Home

Za projekt SETI-a ste već čuli u Hackeru. Traženje izvanzemaljske inteligencije pomoću radiovalova koji dolaze iz svemira. Njihov je softver doživio inačicu 2.0. Ako ste željni traženja malih zelenih, pogledajte na http://setiathome.ssl.berkeley.edu/.

I tako, dok se velika većina nas oslanja na svoje sada već stare, ali pouzdane 3D kartice, industrija baca van sve jače i brže. Ali i sve skuplje. Ali ako se skupili dovoljno novca ili slažete novu konfiguraciju, možda biste i vi mogli uživati u brzini i kvaliteti. I sad se postavlja pitanje što kupiti. Za početak bi bilo najbolje odsurfati do sitea proizvođača i pogledate što on kaže o kartici. Makar im ne vjerujem niti pet posto jer svi svojeg konja hvale, ipak je zgodno pogledati kako kartica izgleda "na papiru". Na nVidijinom siteu (http://www.nvidia.com) možete pogledati kako stoje stvari s velikom obitelji njihovih čipova.
Kako smo već rekli, glavni protivnik GeForceu bi trebala biti nova kartica iz S3-a, Savage 2000, pa pogledajte njihov site (http://www.s3.com). S3 u posljednje vrijeme kupuje naveliko, u posljednjih su mjesec dana kupili još jednu tvrtku, Number Nine, želeći se pod svaku cijenu vratiti na velika vrata i preuzeti tržište. Diamond se već prije našao pod njihovim okriljem. Site su redizajnirali, bilo je i vrijeme, jer su nakon velikog širenja sada zapravo portal na sve ostale tvrtke koje sad rade pod njihovim imenom.
Ali da samo ne gledate kako koja kartica izgleda na papiru, nego da vidite i testove iz "stvarnog svijeta preporučujem da posjetite Tom's Hardware site (http://www.tomshardware.com) posvećen testiranju različitog hardvera. Budući da je site "slavan", mnogi proizvođači daju ondje na testiranje svoj hardver mnogo prije nego se pojavi u trgovinama. Od gomile testiranog hardvera, previewa, testova, preporuka i međusobnih sučeljavanja, siguran sam da ćete naći komad hardvera koji vas zanima pa nećete kupiti mačka u vreći.
I tako, opremili ste računalo ili vam je već otprije opremljeno i želite se s nečim zabaviti. Ako imate Unreal Tournament, ima jedan odličan mutator koji svakako morate pogledati. Na http://www.planetunreal.com/ucz/index.htm skriva se stranica Dark Magica. UT je pun futurističkih oružja, ali ako ste ljubitelj magije i sličnih stvari, onda je ovo za vas. Dark Magic mutator nudi vam da kompletni UT pretvorite u bojište na kojem su glavna oružja magije, glavne obrane čarolije kojima jačate samog sebe i gdje se možete izliječiti pokretom ruke. Kako se na početnom siteu kaže, "Guns are for the Weak", autor je odbacio kompletnu shemu ratovanja oružjem. Mutator ima nešto manje od megabajta, ali stvarno nudi mnogo toga. Zasad je u 0. 8 inačici, ali već sad pokazuje da će inačica 1. 0 biti odlična. Gomila obećanih čarolija ostavit će vas u čudu, zasad ćete uživati u različitim fireballovima i nevidljivostima. Da bi se postigao pravi osjećaj doba mača i magije, tu su i novi skinovi u blještavom oklopu, a na prsima nose križarski znak. Ako ste ljubitelj napucavanja, ovaj site morate posjetiti jer je napucavanje u UT-u s magijama odlična zabava.
Ako ste se pak zaželjeli novih igara, tj. onih koje samo što nisu došle, preporučujem da navratite na GameSurge (http://www.gamesurge.com/) koji djeluje kao e-zine i redovito donosi vijesti iz svijeta igranja koje se najviše temelje na tome da vam jave tko je što recenzirao ili tko je imao kakav preview, tako da možete odsurfati ondje i saznati što ostatak velikih gejmerskih siteova radi. Osim toga, na njihovim ćete stranicama naći mnoge mape za različite igre i taktičke savjete koji će vas preobraziti iz gubitnika u pobjednika. Za one koji žele izvući najviše iz svojih računala, tu je dio posvećen Tweakingu , tako da će svi biti sretni i zadovoljni GameSurgeom. Dizaj je jednostavan, sve je napravljeno u nijansama plave pa vam se oči neće naprezati da biste pročitali slova. Kako imaju gomilu vijesti, tu je i search



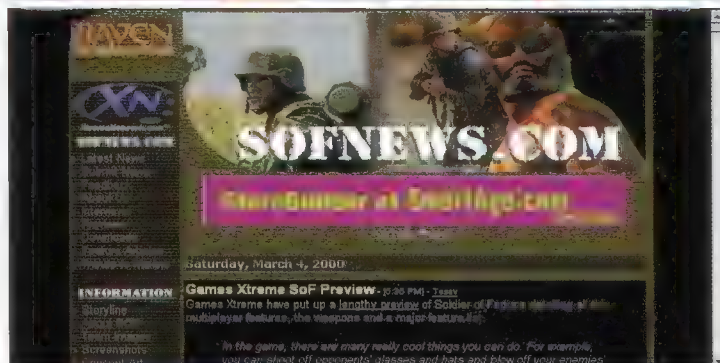


Odličan mutator za UT (gore); Odličan dio Gamespota koji se bavi prohodima (dolje)



Site proizvođača Simon The Sorcerera 3D





S3 se ponovno vraća na tržište (gore); Uvijek svježe vijesti o SoF-u (dolje)

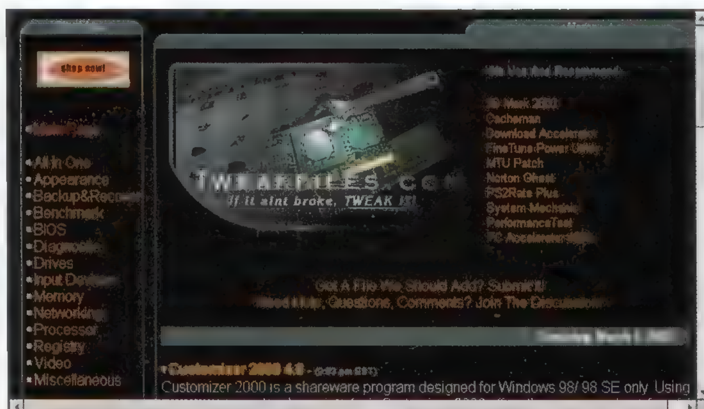
engine koji će vam skratiti muku u traženju određene informacije s njihovog sitea. Sve u svemu, odličan site.
Kako GameSurge ima dio o Tweakingu, neki siteovi svoj kompletni prostor posvećuju sadržajima koji će vam omogućiti da izvučete posljednji atom snage iz svojeg računala. Baš takav site je i Tweak Files (http://www.tweakfiles.com).
Njihov je glavni moto "If It Aint Broke, Tweak It!" i u toj rečenici je sadržana sva filozofija tweakanja. Makar je najčešći način na koji se koriste različiti programi za tweak overclockiranje grafičkih kartica, Tweak Files nudi mnogo više od toga. Za njih tweak predstavlja bilo koji način na koji vi prilagođujete vaše računalo da vam bolje služi. Ondje ćete naći, osim programa za overclockiranje procesora i grafičke kartice, mnoge programe kojima ćete poboljšati vaše Windowse. Tu su uključeni programi kao Windows Blinds koji sređuju sučelje omogućavajući vam da koristite brojne skinove i tako se riješite dosadnog Windows sučelja ili programi koji pretražuju vaš registry i otklanjaju probleme. Tu su i različiti programi kojima si igrači pomažu, jedan od takvih je već poznati PS2Rate Plus kojim podešavate brzinu osvježavanja strelice vašeg PS2 miša. Time se rješava loše ciljanje u različitim FPS-ovima gdje, osim oštrog oka, treba imati i dobar miš. Jednom riječju, ako mislite da vam je računalo presporo ili vam na živce ide standardni izgled Windowsa, onda je Tweak Files pravi site za vas. Po njima, sve što je u vašem računalo da se tweakati pa pogledajte kako oni to zamišljaju.
Jedna od igara kojoj se približava datum izlaska je Soldier Of Fortune. Da se malo podsjetimo što je to. Postoji časopis pod istim imenom namijenjen ljudima koji su ili plaćenici ili su manijaci ludi za oružjem. Biti plaćenik je zgodna tema na kojoj se može napraviti igra, tako da su u Raven Softwareu odlučili upravo to učiniti. Čak su našli i pravog profesionalca koji im je pomogao stvoriti pravi ugođaj. U posljenje se vrijeme priča da je profesionalac (Mullins) zapravo manijak koji voli oružje, a da je cijeli život radio u banci i da nikada nije bi plaćenik. Prema istom izvoru, Raven je Mullinsa izbacio van i dok su ga čuvari izvlačili, on se derao kao lud da je to bila krinka i da će ih sve ubiti. Sad nismo sigurni je li to bila samo novinarska patka ili je Raven stvarno izbacio Mullinsa ili je sve izmišljeno da se javnost malo više zagrije za igru. Ako je Raven stvarno izbacio Mullinsa i ako je on stvarno bio plaćenik, onda ne trebamo čekati igru da izađe jer će ih sve poubijati dotad. Bilo kako bilo, vrijeme će pokazati što je istina. Inače, igra koristi Q2 engine koji su ravenovci "nabrijali" do krajnjih granica. Moći ćemo otkidati pojedine organe ili izbiti protivniku oružje iz ruke. Makar će SoF biti krvava igra, vjerojatno će baš taj detalj trganja organa privući mnoge.
Za bilo kakve daljnje informacije navratite na SoF News (http://www.sofnews.com) i provjerite što se novo događa s igrom.
Još jedna zanimljiva igra koja nam očekuje u bližoj budućnosti je Simon The Sorcerer 3D. Simona smo već u nekoliko navrata mogli voditi kroz njegove avanture, a sada će nam se pružiti prilika da ga vodimo u 3D-u. Makar treba biti oprezan kad se kaže da je neka igra prešla u 3D. Sjetimo se samo Price of Persia 3D koji je ispao katastrofa, a mnogo smo očekivali od tog naslova. Kako već znamo, Simon je mali čarobnjak, zapravo tukac kojemu baš čarolije ne idu kako treba. On je završio u paralelnoj dimenziji jer ga je ondje "pozvao" čarobnjak Calypso. U prva dva nastavka pomogli ste Calypsu pobijediti Sordida i spasiti unuku, a sada se Simon sprema za novu avanturu protiv Soridida. Jedna od glavnih Simonovih značajki je da mu vrlo slabo idu magije i da je uvijek spreman izvrijeđati i poniziti bližnjega svoga. Da biste pogledali kako sve to izgleda, posjetite proivođačev site na http://www.headfirst.co.uk i ondje utažite žeđ za vijestima o Simonu.

Pomoz Bog igračima

Svaki se igrač bar jednom nađe pred zaprekom koju nije lako zaobići ili više ne može podnijeti poraz u nekoj igri. Da bi se to što manje događalo, posjetite Gamespotov dio koji se bavi prohodima i taktičkom pomoći. Navratite na http://gameguides.gamespot.com i pretvorite se u pravi borbeni stroj.



Nvidu netrebamo posebno predstavljati



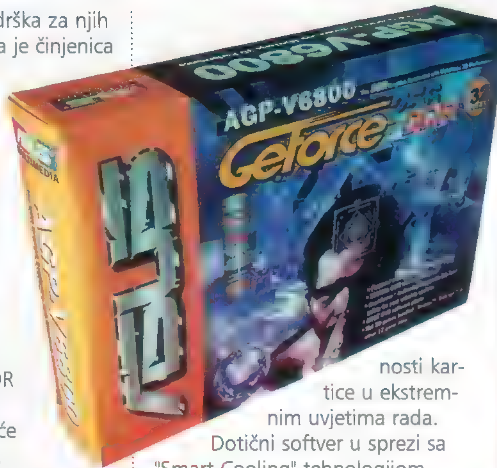
Za sve one koji žele potjerati računalo preko granica

Najbrža Asusova grafička kartica dosad...

ASUS AGP-V6800

U prošlom smo broju predstavili Creativeovu GeForce 256 karticu s DDR memorijom, u ovome ćemo predstaviti Asususovu. Njihova kartica s Double Data Rate memorijom krije se iza brojke 6800, a za početak smo je dobili na testiranje u čistoj ("pure") inačici...

Fascinirajuće je kako se slično ponašaju kartice različitih proizvođača. Instalacija na Win98 protječe bez greške, dok smo za Win 2000 morali skinuti dodatne drivere s mreže. Odlučili smo se za 3,78 inačicu detonator drivera. Ova Asusova kartica ionako nema dodatne video ulaze i izlaze, osim standardnog VGA 15- pinskog, tako da nam programska podrška za njih nije ni trebala. Zanimljiva je činjenica da mnogi vlasnici Asusovih kartica s TV mogućnostima, ali i ostalih proizvođača, odgađaju prelazak na Windowse 2000 upravo zbog dotičnog nedostatka drivera. Doći će i oni uskoro, vjerojatno već i postoje dok ovo čitate. Kako je po hardverskoj opremi kartica identična ostalim GeForce 256 DDR "bez ičeg" karticama, na odluku o kupnji najviše će utjecati popratni softver. Standardno, tu su driveri za Win95/98 te Win NT (ne i Win2000!) te demonstracijski programčići koji GeForce 256 tjeraju do maksimalnih mogućnosti. Nestandardno Asus uz svoje najjače kartice isporučuje Smart Doctor programski paket koji se brine o sigurnosti kartice u ekstremnim uvjetima rada. Dotični softver u sprezi sa "Smart Cooling" tehnologijom podržava dinamičko overclockanje kartice, ima ugrađenu podršku protiv pregrijavanja. Također, pokazuje brzinu rada ventilatora na kartici te nadgleda stabilnost struje s matične ploče. Imajte na umu da se ne preporučuje uporaba GeForce kartica s LX i starijim čipsetovima zbog problema u napajanju. Što još spomenuti što ne znate o GeForce? U paketu dobivate igrice Drakan i Rollcage te nekakav demo CD s 12 demo-skraćenih inačica igara. Pohvala ide uvrštenju Asus DVD reprodukcijskom programu, a pokuda njegovoj nekompatibilnosti s Windowsima 2000. Inače, Asus DVD je identičan Win DVD programu koji dolazi uz Creative Labsove kartice.



DDR - ŠTO TO ZNAČI

DDR jednako Double Data Rate, a služi za označavanje nove memorije koja se pri istoj frekvenciji ponaša dvostruko brže nego standardna. GeForce 256 kartice prijelazna su faza u kojoj kohabitira SDR i DDR memorija, no za sljedeće nVidijine kartice najavljena je ekskluzivna uporaba brže DDR memorije.

PROIZVOĐAČ	Asus AGP-V6800
USTUPIO	HG-spot (01/6637-666)
CIJENA	2743 kn
ZA	•brzina, smart doctor
PROTIV	•nema napredne video-mogućnosti •cijena
DOJAM	Ako morate imati najbrže, ne tražite dalje. Barem ne ovaj tjedan.

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000 NA RAČUNALU CELERON 466 S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM NA OPERATIVNOM SUSTAVU WINDOWS 98 SE

	REF.: CREATIVE LABS ANNIHILATOR 3D PRO	TEST: ASUS AGP-V6800
3DMARK 2000 (640X480x16 BPP) [3D MARKA]	3583	3589
3DMARK 2000 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	2999	2990
QUAKE 3 (1024X768x16 BPP) [FPS]	51,3	52,4
QUAKE 3 (1024x768x32 BPP) [FPS]	44,5	47,1

GeForce 256, još jednom...

Elsa ERAZOR X

PROIZVOĐAČ	Elsa Erazor X
USTUPIO	Autronic (tel. 01/6153 500)
CIJENA	2701 kn
ZA	•ipak je to GeForce
PROTIV	•cijena •iako na razini ostalih geforce ili malo niže
DOJAM	Odlična GeForce kartica. Oni koji su prije imali Elsu, opet će se odlučiti za Elsu, a vi?

Ponavlja se već toliko puta viđena situacija. Čim se pojavio novi čip na tržištu, ono je ubrzo bilo zasuto karticama temeljenim na njem. Sve one dolaze u vrlo sličnim paketima, i samo sitnice odlučuju za koju će se kupac odlučiti. U ovoj priči čip je GeForce 256, a proizvođač kartice europska nam Elsa.

Najnovija Elsina kartica nastavlja Erazor seriju proizvoda koju su činile kartice temeljene na nVidijinim procesorima. Pod imenom Erazor X krije se dakle kartica pogonjena GeForce 256 čipom koja ima 32 MB Single Data Rate SGRAM memorije. Postoji i inačica temeljena na DDR memoriji, koju na tržištu možete naći pod imenom Erazor X2. Nećemo se ponovno vraćati na priču tko je i što je GeForce, odmah ćemo prionuti detaljnijem opisu dodataka što ih dobivate uz novu "brisačicu". Prva stvar na koju valja obratiti pozornost su dorađeni driveri koji, kao prvo, omogućavaju lakše upravljanje postavkama grafičke kartice zbog opširnog i razrađenog sustava pomoći te fino postavljanje brojnih opcija koje nisu dostupne u nVidijinim referentnim driverima. Tu su i pomoćni programčići poput ELSA SmartRefresha i ELSA SmartResolutiona koji brinu o optimalnoj postavci razlučivosti i frekvenciji osvježavanja koja odgovara vama i vašem monitoru. ELSA ChipGuard aplikacija je poput one na kakvu smo naišli kod Asusa (ne znamo tko je koga pokrao), a brine o optimalnom funkcioniranju kartice, čak i overclockanom režimu rada. Ona naime kontrolira brzinu ventilatora ovisno o temperaturi i po potrebi smanjuje radnu frekvenciju kartice. Elsa Erazor X podržava i stereoskopske naočale 3D Revelator koje je moguće dokupiti. Slična stvar također postoji kod Asusa, jedino što su Elsine bežične, lakše i elegantnije - samim time i skuplje! U paketu dobivate 3 popularne igrice, Coler Draw 7 i Corel PhotoPaint 7, 3D demo CD te Main Actor softver za manipulaciju videom.



REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99, NA RAČUNALU CELERONA 466 MHZ SA 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B (REV. 1010) MATIČNOM PLOČOM.

	REF.: G400, 16 MB SGRAM (CELERON 400A)	TEST: G400, 32 MB SGRAM, DUAL HEAD
3DMARK 2000 (640X480x16 BPP) [3D MARKA]	3478	3461
3DMARK 2000 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	2492	2499

Računalo za ambiciozne igrače!

IBM PC 300PL

PC kompatibilna računala dijele se na ona složena od komponenata različitih proizvođača i tzv. "brand-name" računala. Koliko je prosječnom igraču isplativija kupnja nešto skupljeg i kvalitetnijeg specijalno "skrojenog" osobnog računala od žongliranja s komponentama različitih proizvođača, pokušavajući izvući optimum uz minimalnu cijenu? Definitivno najbolji odabir za takvo testiranje je računalo, usudio bih se reći, začetnika "brand-name" filozofije, velikog (plavog) IBM-a.

Na testiranje nam je ustupljeno vrhunsko prototip-računalo namijenjeno najzahtijevnijim korisnicima. Riječ je o modelu PC 300PL u desktop izvedbi (još je dostupna mini tower inačica - PC 300GL). Kupac u paketu dobiva računalo u desktop kućištu, jedinstveni IBM miš, kvalitetnu IBM tipkovnicu, originalni operativni sustav te vrijedan softver. Srce računala predstavlja jedan od najbržih procesora, ako ne i najbrži, dostupnih na domaćem tržištu - Pentium III na 666 MHz, uz brzinu sabirnice od 133 MHz. Računalo je specifično i po vrsti memorije koju rabi. Riječ je o RDRAM-u, novoj i bržoj, ali zasad još i znatno skupljoj memoriji, PC700 (riječima, sedamsto) specifikacije. O grafici brine 3D akcelerator temeljen na S3-ovom Savage4 čipu, sa 16MB memorije. Hmm, da se nas pitalo, tu bi se ugnijezdila jedna slatka mala GeForce 256 DDR ili barem G400 Max, no pretpostavljamo da se na nečem morala skresati konačna cijena proizvoda, uz nadu da će nabrijana glavna memorija i procesor kompenzirati "nedostatke" performansi 3D kartice. No, odabir S3-ove kartice postaje jasniji shvativši da je riječ o računalu čija je primarna namjena obavljanje posla i zarađivanje, dok je igranje sporedno. To pokazuje i odabir operativnog sustava - Windows NT 4,0 SP5 te Windows 2000. Pretpostavljamo da će tržišna inačica imati operativni sustav po izboru korisnika - naša su preporuka svakako Windowsi 2000, koji su se autoru ovog teksta pokazali daleko stabilniji u svakodnevnom radu od ostalih Windowsa... Osobno računalo 300PL zamišljeno je kao moćna radna stanica koja radi kao mrežni klijent. Nakon ove činjenice sigurno će vam lakše leći činjenica da uz konfiguraciju ne dolazi modem, nego je za spajanje s ostatkom svijeta zadužena IBM-ova Etherjet 10/100 PCI mrežna kartica s mogućnošću uljučivanja računala putem mreže. Od IBM-ovih komponenti u računalu nalazimo još i brzi 7200 rpm 20 GB tvrdi disk. IBM računala specifična su i po postavljanju temeljnih postavki radi kojih je razvijeno posebno sučelje koje bi odgovaralo BIOS-u ostalih računala. Računalo je prepuno detalja koji daju do znanja da je riječ o nečem posebnom. Primjerice, kućište ima kvalitetnu bravu, a ako nemate spojene zvučnike na zvučnu karticu, zvučne vam obavijesti daje mali zvučnik ugrađen u kućište. Tu je potom i hibridni miš, iznimno zanimljiv. Ima tri normalne tipke, a na mjestu gdje je na boljim miševima smješten kotačić, ovaj ima četverostrani D-pad. Htjeli ne htjeli, moramo priznati da je, iako ružnije, prilično funkcionalnije od kotačića. Uz računalo stiže i nezanemariv softverski paket SmartSuite 9,0 Millenium Edition koji uključuje Organizer, Word Pro, Freelance Graphics, Approach, ScreenCam te SmartCenter. Dodan je CD s probranim pomoćnim programima, ali ga nije moguće pokrenuti ni na jednom drugom računalu osim IBM-ovom! Za dodatnu sigurnost, tu je svojevrsni "Rescue CD", koji će vam pomoći da "ustoličite" sustav nakon havarije. Što se tiče samog operativnog sustava, naša testiranja igara radili smo pod Windowsima 2000, i to namjerno. Svaki mjesec Microsoft će izbacivati zakrpe (baš kao i proizvođači igara) koje će učiniti Win2k jednako kompatibilnima sa svim igrama kao i legendarne Windowse 95/98/ME. Već je dostupna zakrpa za veljaču koja sada omogućava rad 48 popularnih igara koje nisu željele startati na Windowsima 2000. Sve nove igre izašle nakon veljače 2000. rade na Win 2000 (barem bi trebale). Ipak, igre pisane za Windowse 98 trpe malen udar po performansama, koji možda i nije zamjetan bez benchmarkanja, ali postoji.

I, koji je zaključak na kraju? Računalo radi zaista vrhunski. Spremno je za mrežu i žudi da bude spojeno u radno okružje gdje se računalima zarađuje za život. S druge strane, spremno je i za igranje. Možda ne kao najnabrijanije igraće računalo, ali za razonodu će itekako poslužiti. IBM PC 300PL je ponajprije poslovno računalo i nemojte ga kupovati mislite li se samo igrati. No, ako ste malo ambiciozniji igrač i računalom mislite zarađivati kruh (programiranjem, e-businessom i slično), opisani bi vam primjerak mogao biti odlična odskočna daska.

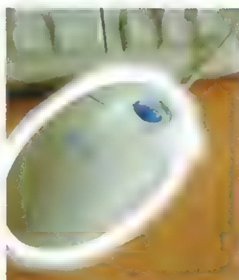
UREĐAJ	IBM PC 300PL
USTUPIO	IBM Hrvatska (01/6308 100)
CIJENA	nazvati.
ZA	• brzina, memorija, procesor, završna obrada računala
PROTIV	• grafička je mogla biti i brža
DOJAM	• PC, drugačiji i napredniji od složenih po komponentama. I skuplji. Koliko skuplji? Predlažemo da nazovete IBM, jer mi se nismo usudili pitati



BRAVICA Da biste zaštitili sadržaj svog ljubimca, na kućište je ugrađena bravica. Ne, nije riječ o slaboj bravici kakve su prije znale biti na računalima, to je prava čvrsta bravetina koju nije moguće otvoriti i čeprkati po računalu bez demoliranja kućišta.



DETALJ TIPKOVNICE Računalo u stilu ili smrt. Pogledajte samo kako je zgodno u funkciji stila ukloniti jedan kut tipkovnice. Neobično i privlači pozornost, a ne oduzima ništa od uporabne vrijednosti.



MIŠ Mišonja je specijalan, IBM-ov. Ima tri tipke i četverostrani D-pad koji je prilično funkcionalniji od klasičnih kotačića na koje smo se već pomalo navikli.



LUDO DIZAJNIRANO KUĆIŠTE Odmah je vidljivo da je posebna pozornost posvećena dizajnu kućišta - bit će pravi ukras gdje se god nalazilo. Prednja mu je strana nepravilnih linija, a istodobno i stilski i uporabno funkcionalna. Zgodno je skriven ugrađeni zvučnik iza rebrastog dijela plastike (koji nije samo klasična PC pištalica nego solidno zamjenjuje nedostatak izvanjskih zvučnika.)

Overclockeri, ovo je za vas!

Dovoljno je reći... 733 MHz!

UREĐAJ	KIM COPPERMINE 733
USTUPIO	KIM (tel. 01/388 64 73)
CIJENA	nazvati
ZA	• brzina, brzina, brzina
PROTIV	• nema
DOJAM	Nešto najbrže što smo imali U rukama. Iznenađujuće uspješno i stabilno overclocknut sustav

Testirali smo za vas jednu iznimno brzu igraću konfiguraciju. Pomoću probranih komponenti i malog trika kojim je brzina računala povećana za 25% dobili smo nevjerojatnu igraću zvijer s kojom se ne može mjeriti nijedna dosadašnja konfiguracija!

IZVANA

Računalo izvana izgleda sasvim pitomo, ničim otkrivajući svoju vatrenu unutrašnjost. Sve je složeno u ukusno dizajniranom, nešto širem ATX midi-ower kućištu. Prednju stranu kućišta obilježavaju ukusni znakić proizvođača (KIM Computers) i naljepnica po kojoj zaključujemo da je proizvođač matične ploče QDI. Kućište ima tri 5,25 utora (jedan je zauzet) i jedan izvanjski 3,5 utor prilično zgodno zamaskiran unutar kućišta. Tu se može staviti ZIP drive ili klasična 3,5" floppy disk jedinica, kao u našem slučaju. Modularna građa kućišta omogućava pristup unutrašnjosti računala bez mnogo petljanja po limenom pokrovu. Naime, svaku je strana kućišta moguće odvojiti micanjem odgovarajućeg vijka. Nastavivši kruženje oko ovog računala kao mačka oko vruće kaše, sa stražnje strane otkrivamo izlaze za grafiku, zvuk, modem - ništa izvan standardnoga. U tom nam trenutku ništa nije bilo jasno - tvrtka koja nam je složila računalo obećala je nešto uistinu posebno... Otvaramo računalo...

IZNUTRA

Otkrivajući malo-pomalo komponente u računalu na kojem ćemo raditi, smiješak nam se sve više približavao magičnoj od-uha-do-uha granici. Grafička kartica - Ge Force DDR, Asusova, model AGP-V6800 čiji opis možete pročitati u ovom broju. Ništa manje nego najbrža kartica na tržištu... Za zvuk se brine Diamond Monster MX300. Upitavši kako to da je izabrana upravo ta kartica, rečeno nam je da joj je trenutačno pala cijena stoga je taj model odličan izbor, sve dok zalihe potraju. 4 kanala, 3D zvuk - to je ono što se traži, a Monster donosi. Nadalje otkrivamo interni V.90 modem proizvođača koji će preživjet ako ga i ne spomenemo. Za skladištenje vaših igrica koje će mučiti Asusovu grafičku pobrinut će se 20,5 GB IBM-ov čvrsti disk čija je brzina vrtnje 7200 rpm. Izbor optičkog čitača ovog računala pao je na NEC-ov 50X CD čitač, što je razumno rješenje s obzirom na sveopću nestašicu i poskupljenje preostalih DVD čitača. Matična ploča doista jest QDI-jeva, temeljena na Via Apollo čipsetu koji ima podršku za rad sabirnice na 133 MHz. U skladu s tim odabrana je i memorija koja radi na 133 MHz, a to je 128 MB. Procesor je Intelov Coppermine nazivne radne brzine od 550 MHz. Kako je tom procesoru multiplikator brzine sabirnice zaključan na 5,5 (5,5x100=550), podizanje radnog takta sustava moguće je samo promjenom brzine sabirnice. Je li vam sada jasno zašto je ugrađena PC133 memorija i matična ploča s podrškom za rad u režimu od 133 MHz? Frekvencija malog Coppermineа uredno je dignuta s 550 MHz na 733 MHz, što je nemalih 25%. Kako stvar radi? Prema našem testiranju i podacima koje su nam dali sastavljači računala - bez greške. Naravno, odgovornost pada na vas odlučite li se na takvo što, no ako se nas pita, bili biste ludi ne učinite li to. 733 MHz je brzo. To je upravo dvostruko brže od Celerona 366 (frekvencijski, u stvarnom svijetu još i više) koji bismo mogli nazvati nekakvim trenutačnim prosjekom. Više o tome tko, kako i zašto Coppermine pročitajte u okviru.

U LETU

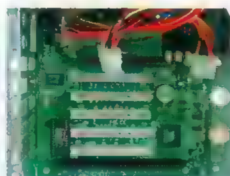
Pomno pregledavši računalo izvana i iznutra, krećemo s radom. Bili smo malo sumnjičavi glede stabilnosti cijele konfiguracije radi overclockanja, no pokazalo se da su naše brige neutemeljene. Operativni sustav izbora ove konfiguracije bio je multimedijski i igrama još uvijek najpogodniji Windows 98SE. Testiranja ove konfiguracije prihvatili smo se krajnje ozbiljno i svaki smo test (mapu Quakea 3, turnir Unreal Tournamenta, stazu Need For Speeda) izvršili nekoliko puta da ne bi bilo propusta. Stvar radi kao san. 1280x1024 - može. 1600x1200 - nema frke, dok god ti monitor podržava. Ah, kamo ta tehnika ide. Plašim se najava iz nVidije da će nV15 s odgovarajućim procesorom postizati tristotinjak okvira u sekundi u Quakeu 3 pri 1600x1200. Bolesno.

KOME TO TREBA

Prema informacijama koje dobivamo od trgovaca računalima, na našem su tržištu najzastupljanija dva modela kupaca - prvi kupuju računalo do 5000 kn, a drugi pak uopće ne mare za cijenu, nego samo za performanse. Vidite li sebe u toj skupini, svakako razmislite o ponuđenoj konfiguraciji. I ovako su trenutačno najbrži procesori na 733 MHz, kao i ovaj overclocknut Coppermine, i možete samo uštedjeti tisuću- dvije kuna (ako vam je to bitno). Iz pouzdanih izvora saznajemo da je sličan postupak ubrzavanja moguće primijeniti na Coppermine procesoru originalno zamišljenom na 600 MHz overclocknutom na 800 MHz. Sve igrice će vam na toj konfiguraciji letjeti na koju ih god rezoluciju stavili. Snage ima i previše za DVD reprodukciju. Možda iduća generacija igara uspije nametnuti ograničenja toj zvijeri od računala. Možda, ne jamčimo...

COPPERMINE

Coppermine procesori novost su na domacem tržištu. Ukratko, riječ je o Pentium III procesorima izrađenim u 0,18-mikronoskoj tehnologiji koji uzimaju sve ono najbolje naučeno na evoluciji Celerona - više nemaju odvojenu L2 cache memoriju, nego je sve integrirano na glavnom čipu. Riječ je o 256K cache memoriji koja radi punom brzinom procesora! Procesor više ne dolazi u glomaznoj Pentium III na kartici izvedbi, nego u FC-PGA (Flip Chip Pin Grid Array) izvedbi, po rasporedu nožica identičnoj PGA Socket 370 Celeronima



QDI, S PONOSOM Temelj računala je QDI matična ploča i procesor koji kuca na bogohuinih 733 MHz. Mljac!

GARANCIJA KVALITETE Kim Computers su na prednju stranu kućišta nalijepili svoju naljepnicu koja izgleda profesionalno i upečatljivo



SKRIVENI FLOPPY Malenim zahvatom na prednjoj maski kućišta smanjena je rupa 3,5" utora u koji obično ide 3,5" floppy ili ZIP disk. Na ovaj način čini se kao da je floppy ili ZIP integriran u kućište, slično kao što je to slučaj na Apple računalima.

REZULTATI TESTIRANJA:

	REFERENTNA: CELERON 466/128MB/V6800	TEST.: COPPERMINE 733/128MB/V6800
3DMARK 2000 (640x480x16 BPP) [3D MARKA]	3589	5889
3DMARK 2000 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	2990	4523

Platinasti zvuk...

Sounblaster Live! Platinum

Kad se god spominje platina, taj vrlo rijedak metal, vrjedniji od zlata, jasno je da je riječ o nečem iznimnom. Ručni satovi obloženi platinom, platinasta American Express kartica, Live! Platinum... Je li uistinu riječ o najboljoj zvučnoj kartici na svijetu?

Ne, zasigurno. Postoje mnoge specijalizirane, profesionalne zvučne kartice kojima Live! Platinum nije ni do koljena, no prosječno ambicioznom korisniku bit će i više nego dostatan. Moramo priznati da je uistinu riječ o impresivnom hardversko-softverskom paketu. Središnje mjesto u njem zauzima, dakako, Soundblaster Live! kartica, u svemu identična SB Live! Player 1024 modelu koji smo vam predstavili u jednom od prijašnjih brojeva, jedino što ima pozlaćene konektore. Najveća novost paketa je konzola (tzv. Front Drive Bay) koja će vam zauzeti jedan 5.25" utor na kućištu. Na prednjoj strani računala kartica donosi digitalni S/PDIF ulaz i izlaz, ulaz za mikrofon ili neki drugi izvanjski analogni izvor zvuka, izlaz za slušalice (pune veličine, tako da se mogu priključiti i kvalitetnije slušalice od onih koje ste popalili sa sestrinog volkmena. Tu su i dva potenciometra, jednim regulirate snagu izlaznog signala, a drugim razinu snimanja na Line In/Mic ulaz. Ne smijemo zaboraviti ni midi ulaz i izlaz na koji je moguće spojiti klavijaturu i drugu audioopremu. Posljednja trećina vrijednosti ovog paketa svakako otpada na softver. Temelj softverskog dijela paketa čine Liveware driveri, pokretačka snaga Live! serije kartica. I još nešto, ne rade na Windowsima 2000. Ajme! Creative Labs je svečano obećao da će tijekom trećeg mjeseca izbaciti novi Liveware koji će vašem novom naprednom operativnom sustavu vratiti sve one iznimne zvučne funkcije što ih Live! donosi (a rijetko tko koristi, hihi). Nadalje, tu je Lava! vizualizacijski program koji je toliko nahvaljen od Creativea, a kvalitetom ga smoždi 100kb težak vizaulizacijski plug-in za Winamp. Zgodno je spomenuti da je u paketu i softver za enkodiranje i rad s Mpeg 3 zapisima. "Besplatan" Internet Voicechat program za telefoniju možda bi netko i koristio da se to ne naplaćuje iako je sam program besplatan. Ostatak softverskog paketa otpada na kombinaciju programa za stvaranje i obradu glazbe i svima nam dragih igara: Mixman Studio, Sound Forge XP4.0, ViaVoice Special Eddtion, Creative Keytar, Creative Rhythmania, Descent 3, Need for Speed 4, Thief : The Dark Project, Aliens vs Predator demoinačice.



U PAKETU DOBIVATE I:

- analogne i digitalne kabele za spajanje CD-ROM-a
- Y-kabel za napajanje
- 3.5mm - 1/3" adapter (za slušalice)
- sve potrebne vijke
- mikrofon

PROIZVOĐAČ	Creative LABS
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	2088 kn
Za članove Hacker Cluba	1817 kn 271 kune jeftinije
ZA	• luksuz paketa
PROTIV	• cijena
DOJAM	Live! Platinum je cijela platforma na kojoj potencijalni mladi elektronički glazbenik može započeti karijeru. I naigrati se uz kvalitetan zvuk...

Tko kaže da veličina nije bitna?!

Iiyama Vision Master Pro 502

Iako je 21" monitor daleko od standardne opreme prosječnog igraćeg računala, nije loše ponekad sanjariti i maštati kako bi to izgledalo u idealnom svijetu izobilja. Zamislite samo da svoju omiljenu igru igrate na ovoj beštiji od monitora...

Dakle, 21" monitor. Prije nego se odlučite na kupnju, razmislite imate li dovoljno mjesta (minimalno 60 x 60 x 60 cm za ovakvo što) te hoće li vaš radni stol podnijeti 30-ak kilograma trajnog opterećenja. Nemojte se zavaravati i pokušati sami prenijeti monitor, poslušajte prijedlog proizvođača i pozovite prijatelja neka vam pomogne. Poštedjet ćete se bolova u leđima i rizika pada s ovim vrijednim komadom elektronike u rukama. Doteglivši ga i smjestivši na predviđeni radni prostor, slijedi uživancija. Velik monitor donosi vam mnoštvo prednosti. Kao prvo, veću vidljivu radnu površinu koja vam omogućava lakše i brže baratanje s više istodobno otvorenih programa. Veća slika omogućava bolje uživljavanje u igre te uočavanje detalja. S 21" monitorom vidljiva je prava korist igranja 3D igara u većim razlučivostima od 1024x768. Mnogi od vas svog ljubimca koriste kao pravo multimedijsko središte gledajući preko njega DVD filmove pa čak i TV program. Nadalje, slika je kvalitetnija. Dopuštene su veće frekvencije osvježavanja zaslona na kojoj god rezoluciji radili. Preporučena razlučivost za rad ovog monitora je 1600x1200 uz osvježavanje od 85 Hz. Nevjerojatno brzo se korisnik navikne na prednosti veće razlučivosti. Za ekstremiste, i one koji hoće frendovima "pokazat' kak' njihova grafička dere" ostavljena je mogućnost rada u ekstremnih 2048x1535. U toj rezoluciji radna vam je površina četiri puta veća od prosječnih 1024x768. Brrrr. Vidljiva dijagonala zaslona iznosi 19,5" , što je mrvicu ispod 50 cm - identična kao kod 51 cm televizora. Malen razmak između točaka na zaslonu (0.25 mm) omogućava iznimno preciznu i oštru sliku po cijeloj površini. Monitor pogoni klasična katodna cijev izrađena u FST (Flat Square) tehnologiji. Sam je zaslon u određenoj mjeri zakrivljen, što će predstavljati problem onima koji su se navikli na sve raširenije potpuno ravne monitore. Dizajn monitora je više-manje klasičan, uz pohvalu rješenju smještaja videoulaza te napajanja sa stražnje strane tako da je monitor moguće sasvim gurnuti do zida ne pritišćući nimalo kabele. Uz ovakav vam monitor preporučujemo i vrhunsku grafičku karticu - neku od GeForce 256 DDR grafičkih kartica koje imaju vrhunsku kvalitetu prikaza, astronomske 3D performanse u ekstremnim razlučivostima (pazite, samo inačica s DDR memorijom). Bitan čimbenik odabira upravo GeForce kartice je vrhuska kvaliteta prikaza DVD filmova, koji će se, vjerujemo, često vrtjeti na monitoru takve veličine.

Na kraju krajeva, kad se sve zbroji i oduzme, tražena cijena i nije pretjerana za ovakav monitor. Ona nije mala, ali onaj tko se odluči na taj izdatak, uživat će. Tako je uostalom sa svim dobrim stvarima u životu...

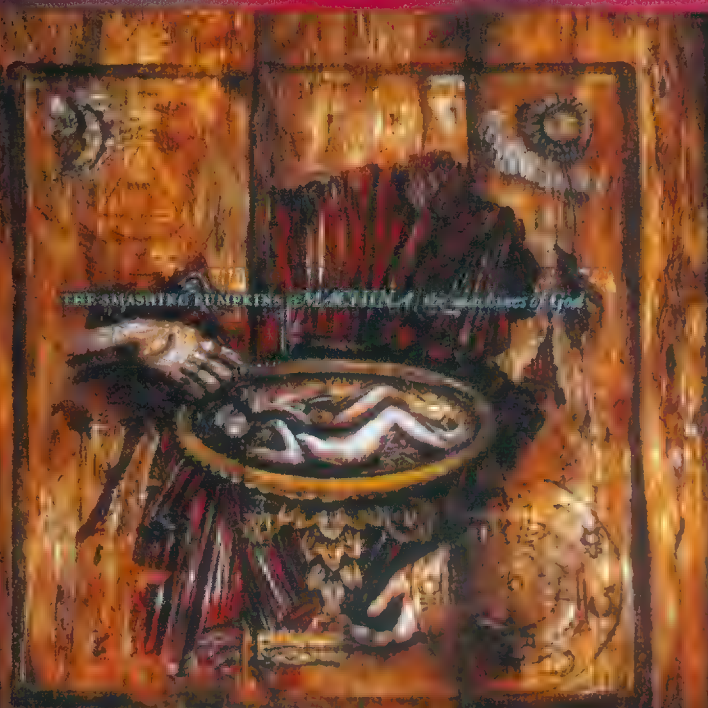


"Na monitoru se ne štedi! Imajte na umu da je riječ o komadu hardvera s kojim ste u najizravnijem kontaktu, dakako uz tipkovnicu i miša!"

PROIZVOĐAČ	Iiyama
USTUPIO	Ve-Mil (01 / 366 77 00)
CIJENA	8257 kn
ZA	• kvaliteta slike
PROTIV	• zakrivljenost ekrana
DOJAM	Vrhunske performanse, slika, mogućnosti - no nažalost izvan financijskih dosega hrvatskog standarda



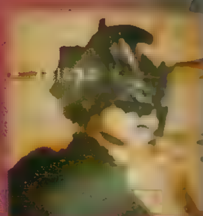
MAŠINE KOJE POKREĆU BOGOVI



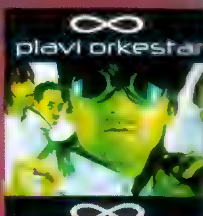
SMASHING PUMPKINS "machina / the machines of god" CD

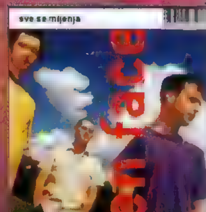
DALLAS MUSIC SHOPOVI

ZAGREB
Tkalčevićeva 7
Iz sve snage
Tkalčevićeva 18
RIJEKA
Splitska 2
SPLIT
Obala Lazareta 3
PULA
Fontička 3
ŠIBENIK
Kralja Tomislava 4
OSIJEK
Trg A. Starčevića
ZADAR
E. Kotromanić 9
VARAŽDIN
Kapucinski trg 9



"SCREEN BEHIND THE MIRROR" CD/MC





"THE SOUNDS OF SCIENCE" 2 CD

"SVE SE MIJENJA" CD/MC



PLAVI 9 • nova frekvencija 98,0 MHz • Dallas Special Weekly Radio Show - thursday 20-22h

HGSPOT COMPUTER SHOP

Brune Bušića 17, Središće, N. Zagreb; tel: 01/66-37-666, 66-37-268; fax: 01/66-37-267
prodaja@hgspot.hr
Servis: 01/66 36 461

Celeron 433
RAM PC-100 64 Mb
HDD 6.4 Gb
Midi Tower ATX
RIVA TNT 2 Vanta 16 Mb
15" VIEWPOINT monitor
CD ROM 48x
zvučna kartica
UKUPNO: 6.482,00 kn

Intel Celeron 400A
RAM PC-100 32 Mb
HDD 4.3 Gb
Midi Tower ATX
15" VIEWPOINT monitor
CD ROM 48x
zvučna kartica
UKUPNO: 5.730,00 kn

Pentium mini
RAM PC-100 16 Mb
HDD 4.3 Gb
Mini Tower AT
15" VIEWPOINT monitor
CD ROM 48x
zvučna kartica
UKUPNO: 4.383,00 kn

Celeron 366
RAM PC-100 32 Mb
HDD 4.3 Gb
Mini Tower ATX
15" VIEWPOINT monitor
CD ROM 48x
zvučna kartica
UKUPNO: 5.083,00 kn





Sve cijene su za gotovinsko plaćanje s uračunatim PDV-om!
Plaćanje kreditnim karticama Diners i American, te do 24 rate MasterCardom!

Višefunkcionalnost na korejski način...

JAZ PIPER - Mpeg 3



Bilo je samo pitanje dana kad će i naše tržište biti zasuto brojnim prijenosnim Mpeg 3 playerima. Najnoviji među inima je korejski Jaz Piper koji svom korisniku nudi i neke zanimljive mogućnosti, a ne samo reprodukciju omiljenih zvučnih zapisa. Malen plastični uređaj se na prvi pogled doima metalnim zahvaljujući ponaprije svojoj metaliziranoj boji. Iznimno je lagan i ima LCD prikaznik ovalnog oblika, bez pozadinskog osvjetljenja. Na njem ćete očitati vrijeme glazbe, te ime i izvođača. U player je ugrađeno 32 MB memorije, što je dostatno za 30-ak minuta Mpeg3 glazbe kvalitete bliske CD-u. Player je moguće proširiti s dodatnih 32 ili 16MB Smartmedia memorijskim karticama, čime je moguće dostići 64 MB kapaciteta, što je već zavidna brojka. Osim dekompresije Mpeg3 zapisa, player može i snimati zvučni zapis. Na 32 MB memorije stane gotovo dva sata zvučnog zapisa 32 kbps kvalitete (četiri puta manje od za Mpeg3 standardnih 128 kbps). Jaz Piper poslužit će i kao zgodan telefonski imenik u koji je moguće pohraniti 250 brojeva. Njegova je korisnost doduše upitna jer malo si tko može priuštiti tu skupu šminkersku spravicu (gotovo 1800 kn), a ako tko i može, zasigurno mu je životni standard takav da već posjeduje i mobilni telefon s ugrađenim imenikom. No, dobro, bolje da ga ime, nego da nema. Na računalo se Jaz Piper spaja preko paralelnog porta čija je brzina dostatna da se u nekoliko minuta promijeni cijeli sadržaj memorije. Uz uređaj stiže i potreban softver za prebacivanje pjesama, te softverski enkoder za pretvaranje CD glazbe u Mpeg 3 format. Dobit ćete i kopču kojom ga je lako pričvrstiti za remen hlača. Dovoljno je malen i lagan - gotovo neprimjetan u pokretu. Slušalice stavljate u samu unutrašnjost uha, a kvaliteta zvuka im je zadovoljavajuća. Jaz Piper svoju energiju crpi iz dviju AAA baterija. Prve dvije dobit ćete u paketu, a za ostale se morate pobrinuti sami. Poslužit će i nadopunjive baterije, kako vam to proizvođač uljudno sugerira na kutiji, i ne pomišljajući da će iz natpisa "rechargable" kupac možda pomisliti da su u i one u paketu, što nije slučaj. Za prvih deset sati reprodukcije poslužit će dvije Duracell baterije iz kompleta. I za kraj, jedno veeeliko razočaranje - softver za "pretakanje" glazbe ne radi pod Windowsima 2000. Pa si vi sad mislite...

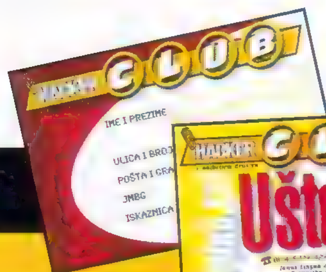
PROIZVOĐAČ	nepoznat
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	1780 kn
ZA	•Svira MPEG3 gdje god bili •mogućnost snimanja
PROTIV	•SAMO 30 min kvalitetnog playbacka •cijena
DOJAM	•plastični finiš O.K. radi, ima zanimljive mogućnosti, ali se po završnoj doradi uređaja itekako zaključuje da je riječ o korejskom proizvođaču kojem je cijena uvijek na prvom mjestu

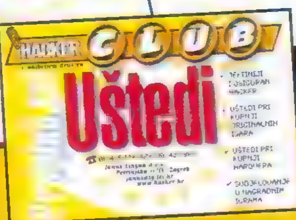
STEREO STUDIO

06/04/2000. 22:00. SVEN VAETH THE CONTACT TOUR 2000. KIKI FRAJMAN. FELVER. TVORNICA ŠUBIĆEVA 2. ZAGREB. ULAZNI CA 65KN. GENERALNI POKROVITELJI: TUBORG. PAN. LEVI'S COCA-COLA. VIP NET. MEDIJSKI POKROVITELJI: RADIO 101. POKROVITELJI: MEXICANO RESTAURANTES: PHOENIX: JURIŠIĆEVA 19. DESPERADO: FRANKOPANSKA 6. HSM INFORMATIKA: PAVLA HATZA 10. SUPER STUFF: ROOSEVELTOV TRG 4. CONTINENTAL MEGATORE: SAVSKA 9. SUBLINK: TESLINA 12. HACKER. PSX

učlanite se!

HACKER CLUB





ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI



Autronicom trgovina nudi velik izbor hardvera za PC, ali uz to u njoj možete kupiti i VIPme pakete i otići iz Autronica brbljajući sa svojim prijateljima. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici i dođete li s Hacker club iskaznicom, dobit ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!



Info Gama ovaj mjesec organizira posebnu akcijsku prodaju! Da, ali na Internetu. Info Gama je otvorila svoj novi web shop na adresi www.info-gama.hr a svaka kupnja tamo je još 3% jeftinija. Info Gama ovaj mjesec daje 13% popusta za sve članove Hacker kluba, kao standardni popust.

[illegible] dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Oni tu mogu pronaći uistinu mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. A u Zolu je upravo stiglo more joysticka i volana za PC i PlayStation. Za vas izdvajamo Saitekov PC volan R100 i joystick SP550, te Gamester volan i joystick za Playstation. Ako trebate iglični pisač, obratite pozornost na Seiko Precision SP-2400. Za sve to članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.



U Pentagramu ovaj mjesec potražite novu kolekciju ploča. Ne, Pentagram nije postao podružnica Croatie Recordsa, nego je počeo s prodajom novih matičnih ploča Tyan. Za njih se tvrdi da spadaju u viši rang kvalitete, stoga im valja posvetiti pozornost. A ako trebate Philips monitor, ovdje je opet - Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.

Imate li PC ili PlayStation, gotovo uvijek zatrebate neku sitnicu za nj. A takve se stvari uvijek mogu pronaći u Macro-Micru. Ćete naći pravo obilje tonera, CD medija (TRAXDATA silver 10,40 Kn, gold 10,72 Kn), uredskog pribora, memorijskih kartica, igraćih palica, a tu možete i napuniti catrige za svoj printer. Tu možete naći i Xerox crno bijele printere i one u boji, a specijalna ponuda ovog mjeseca je Canonov pisač LBP-800 za 3077 kn. Članovi Hacker kluba tu dobivaju još i 5% popusta.





autronic
gruška 22
tel. 01/6153-500
popust 5-10%

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 13%

zola
nova cesta 115
tel. 01/3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 5-10%

macro-micro
drenovačka 7
tel. 01/3095-033
popust 5-10%

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Da, želim se pretplatiti na  6 BROJEVA 180 kn  12 BROJEVA 360 kn HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

uplatom na žiro račun **30108-603-42905**
svrha doznake pretplata na časopis Hacker
primatelj Janus Press d.o.o.
Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
tel. brojevi pretplate 01/3843-600 *fax* 01/3843-599

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb ili je faxirajte na fax 01/3843-599. Za sva pitanja i informacije nazovite 01/3843-600. **NAPOMENA:** Kopiju uplatnice faksirajte na tel 01/3843-599 ili je pošaljite na adresu Janus PRESS, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb, da bismo vam mogli poslati iskaznicu Hacker Cluba. Ukoliko nam ne pošaljete kopiju uplatnice, nećemo vam moći poslati iskaznicu.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

mp3 glazba

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ









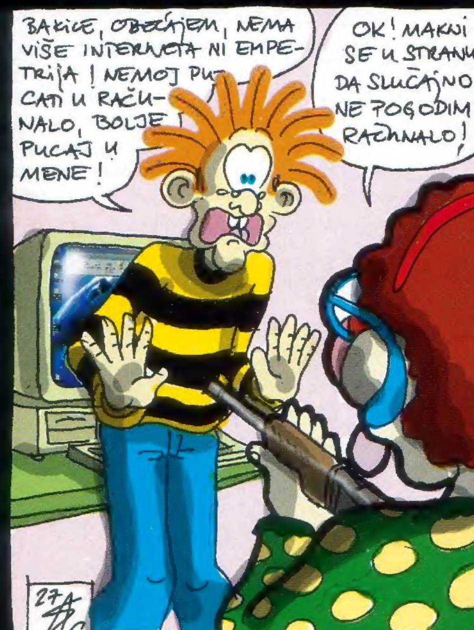












goran@agram.com

Računalna zabava i **Holywood**

Hollywood je toliko zamrsio filmsko klupko da ga je zapravo nemoguće raspetljati. Ne zna se tko pije, a tko plaća

Golem broj filmova nastao je na temeljima književnih djela, a ima i znatan broj slučajeva da je nakon uspjeha pojedinog filma dorađeni scenarij pretočen u knjigu. Počesto filmaši za svoje celuloidne predloške uzimaju likove iz stripova, no jednako se tako i filmski junaci znaju pojaviti na stranicama renomiranih strip-izdavača. U novije je vrijeme zanimljivo dobar film konvertirati kao igru za PC, no naravno, pogađate već, imamo i primjera gdje se igra za PC uzima kao okosnica buduće filmske radnje, a pikselasti likovi s naših monitora postaju heroji od krvi i mesa na velikim filmskim platnima. Knjige, stripovi, PC igre, filmovi... Takvu *maneštru* teško da se može razbistriti, i ako doista želite dokučiti što je utjecalo na što, mislim da započinjete Sizifov posao. Vjerujem da o tome nikad niste razmišljali, kao ni i tome da je recimo *Everything well be allright tonight*, veliki hit dvojca Tina Turner i David Bowie, zapravo u originalu pjesma tate i mame njujorškog rock and rolla Iggy Popa. Takvih je primjera mnogo i ne mora vam biti neugodno ako u društvu *lanete* kakvu glupost jer je u današnje vrijeme hiperprodukcije i medijske kix-mix ispresjecanosti teško držati konce u rukama.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Vratimo se malo sastojcima od kojih je zamješan ovaj *bućkuriš* i krenimo, za početak, od stripa i literature. Conan je, primjerice, strip-junak... WRONG! E nije. Eto kako čovjek na samom startu lako pogriješi. Conan je literarni heroj kojeg je osmislio Robert Howard u svojim književnim djelima, i to kao začetnika žanra *mač i magija*, da bi tek poslije taj karizmatični lik preko američkog Marvela dobio svoj stripovski život. Stariji se sjećaju i igre Conan, a da je *sublentavi* barbarin bio zanimljiv i Hollywoodu potvrđuju i Schwarzeneggerovi angažmani u istoimenim filmovima. Schwarzy je briljantno odglumio sirovog barbarina dočaravajući nam lik Conana upravo onako kako je i zamišljen u literarnom djelu, čemu je pridonio i scenarij u kojem je Arnold prozborio točno tri rečenice više od svog konja kojeg je tlačio kroz tundre Shadizara. Idemo dalje. *Pobješnjeli Max* Georgea Millera je inspiriran stripom Jeremiah, no ima i dubljih relacija. Batman, Spiderman, Flash, Flash Gordon, The Crow, Thunder, Wonder Woman, Dick Tracy, Barb Wire, Mask, Phantom, Spawn, Hulk, Tank Girl, Shadow, Darkman, vragolasti Denis, Flinestones, princ Valiant, Asterix samo su neki od likova iz stripova koji su imali čast naći se i na filmu. Što je s igrama? Bez brige, i tu ima svega i svačega. Sjetimo se manje ili više uspješnih filmova koji su zaživjeli na PC-u. Aladdin, Lion King, Zvonar Bogorodičine crkve, Toy Story, Bugs Life, Ljudi u crnom, Die Hard Trilogy, serijal o Alienu kao Alien Trilogy za PC i u posljednjoj inačici kao Alien Vs Predator, Independance Day, Blade Runner, X-Files, Dune (kao C&C, Red Alert i Dune 2000) i cijela galerija Star Wars i Star Trek varijacija na temu.

Pogledavši još jednom ovaj popis, uvidjet će te da tu ima svega i svačega i da doista treba biti pametan i dokučiti gdje počinje literarno djelo, a gdje film ili igra za PC.

U posljednje se vrijeme vrlo često govori o nekoliko naslova koji bi s PC-a i konzola trebali uskočiti u glumačke cipele. Kao prvi spominje se Final Fantasy, za koji već postoji knjiga snimanja nastala po priči iz same igre, a već se i glumci naveliko biraju. Nadam se samo da se filmska inačica neće razvlačiti poput crijeva za pranje ulica, kao što je to slučaj s igraćom inačicom. Zamislite film u osam nastavaka? Ne, hvala.

Osobno mi je već dosadilo slušati priče i pričice o Tomb Raider filmu jer se bojim da ne skonča prije nego li je i pala prva klapa, kao što je bio slučaj s ekranizacijom igara Doom i Duke Nukem. Doom je pregazilo vrijeme, dok se od Dukea navodno odustalo jer se nije mogao naći dovoljno snažan karakterni glumac koji bi glumio virtualnog razbijača. Hehe, koja bljuzga. Pa barem danas u Holywoodu ima stotinjak glumaca koji mogu odglumiti apsolutno sve, a što se pak karizme mister Nukema tiče, mislim da je vrlo dobro pogođena čak i u crtiću Johnny Bravo, tako da mi je to sve skupa šrot od priče. Glede miss Pneumatik Croft, bojim se da će stvar završiti jednako kao i kod Dukea. Paramount je izrigao silnu lovu da bi dobio licencu za snimanje i sad sjedi i krši prste koga odabrati za glavnu ulogu. U kombinaciji su bile sve moguće i nemoguće varijacije, od Demi Moore do Courtney Cox pa čak se govorilo i o računalno animiranom liku. Ne znam jesu li ulogu ponudili Whoopi Goldberg. Mislim, možda bi teta Whoopi mogla... Sve u svemu, načekat ćemo se Larinih cica u oku kamere.

Koliko me god smetaju oni što češu ražanj dok je zec u šumi, jednako me tako raduje kad vidim da je netko umjesto dugog jezika uhvatio poduzetnost pod ruku i zaplesao s njom argentinski tango. Joel Silver, koji je inače financirao dobar dio Matrixa, okupio je ekipu i bacio im na stol nešto *šuške* poslavši ih u Češku na snimanje filma Dungeons&Dragons. Mada je proračun smijurija (35 mil. $), uspjelo je ostati i za kupnju legendarnog sir Jeremy Ironsa za ulogu glavnog negativca maga Profiona. Poznavajući Ironsov opus, gotovo sam siguran da si neće dopustiti blamažu kakvu si je na čelo zalijepio Christopher Lambert svojom ulogom u Mortal Kombatu, a o Jean-Claude Van Dammu u Street Fighteru nećemo trošiti prostor ni vrijeme jer je negdašnji prvak Europe u karateu poodavno izgubio kriterije za dobar film (ako ga je ikad i imao).

Zasad se ipak čini da najveću prašinu diže snimanje Gospodara prstenova koji, kako znamo, osim 100-tinjak jalovih konverzija za različite platforme, uskoro treba zaživjeti i kao "LOTR; on line game". Dok ne budemo u mogućnosti zaigrati u ulozi jednog od legendarnih likova iz Međuzemlja, ostaje nam sačekati premijeru filma. Prije nekoliko mjeseci se George Lucas nešto izrugivao s filmom LOTR, što me - iskreno rečeno - jako veseli. Ako njuška poput Lucasa ne može skriti ljubomoru, znači da tu ima ono nešto. Ah, što ćemo. Konačno, kao da je teško nadmašiti "dubinu" priče Lucasovih bajki, pogotovo kad znamo da će u LOTR-u vilenjaci govoriti originalnim vilenjačkim jezikom koji je stvorio Tolkien, dok će za to vrijeme ići titl na engleskom. George, crkni od muke.

U sljedećem broju Hackera možete pročitati Specijalno izvješće Mislava Mataije o najnovijim detaljima oko snimanja filma po igri Tomb Raider.








Filmovi. Glazba. TV.
Igre. Astrologija. Erotika?

Osvojite Internet jednostavno i besplatno!
Ispunite ovaj kupon i postanite *HiNet mali korisnik.*

BESPLATAN PRIKLJUČAK
BESPLATAN E-MAIL
BEZ PRETPLATE

ime i prezime
JMBG
adresa
telefon
potpis

Svojim potpisom potvrđujem točnost i istinitost podataka.

hi net
A gdje si ti?

Kupon pošaljite na adresu:
HiNet, Draškovićeva 26, 10 000 Zagreb
Korisnički CD sa svim potrebnim podacima primit ćete na kućnu adresu.

hi net
A gdje si ti?



www.hinet.hr
Služba za HiNet korisnike: 062 077 077

HRVOJE, 14 godina:

Gledajte, zašto čekati? Ja, na primjer, ne volim gubiti vrijeme. Progovorio sam sa tri mjeseca, prohodao sa šest, u školu sam krenuo u petoj godini, a Diners Club Junior Card dobio u četrnaestoj. Bio sam vrlo zadovoljan jer stvarno ne volim gubiti vrijeme i odmah sam pozvao Maju na večeru. Odbila me i rekla:

Dobrodošao u svijet odraslih!

Junior CARD



Ako ste član Diners Cluba®, dodatnu karticu odsad može imati i vaš četrnaestogodišnji junior. Bez upisnine, plaća se samo dio godišnje članarine. Uz kontrolu troškova, pružite sigurnost svojoj djeci u zemlji i inozemstvu. Samo za juniore, nagradni bodovi obračunavaju se dvostruko.

Zatražite pristupnicu!

Diners Club Adriatic d.d. Zagreb, Praška 5;
tel.: (01) 48 02 333 fax: (01) 4802 257





Diners Club International®